Neue

illustrirte Fechtschule.

Nach der neuen und naturgemäßen Methode

des

Professor Heinr. Ling,

Director des gymnast. Centralinstituts zu Stockholm,

dargestellt und mit zahlreichen, nach der Natur gezeichneten Illustrationen versehen

von

F. Tollin,

königlichem Fechtmeister zu Upsala.

Grimma und Leipzig,
Druck und Verlag des Verlags-Comptoirs.
1851.

Edgar Cyriaf

TOLLIN

22101453164

Med
K10786

Neue

te Fechtschule.

Nach der neuen und naturgemäßen Methode

des

Professor Heinr. Ling,
Director des gymnast. Centralinstituts zu Stockholm,

dargestellt und mit zahlreichen, nach der Natur gezeichneten Illustrationen versehen

von

F. Tollin,
königlichem Fechtmeister zu Upsala.

Grimma und Leipzig, Verlags-Comptoir daselbst.
1851.

21993129

WELLCOME INSTITUTE LIBRARY
Coll. welMOmec
Call No. QT

Ling's Methode.

Die Ling'sche Schule des Stoßfechtens unterscheidet sich von der allgemeinen, hier in Deutschland gebräuchlichen, älteren, französischen Fechtschule in mehreren Theilen, vorzüglich durch besser berechnete, zweckmäßigere und natürlichere Handgriffe, Faust- und Armbewegungen, Stellungen (besonders die Ausfälle), Stöße, Paraden und Finten, von welchen letzteren ihr überhaupt eine bedeutend größere Anzahl und Auswahl zu Gebote steht.

Wenn man die neueren deutschen Fechtschulen, entweder nach Werner in seinem Werke: „das Ganze der Gymnastik", Meißen 1834, oder nach J. A. Köthen, in seinem Lehrbuche: „das Stoßfechten", Nordhausen 1841, untersucht, genau mit älteren, hundertjährigen, deutschen Theorien, z. B. „die Fechtschule" von Schmidt, Nürnberg 1795, vergleicht, so muß ein jeder Unbefan-

gene zugestehen, daß die Fechtkunst in Deutschland in diesen letzten hundert Jahren ganz stationaire, wenn nicht reactionaire Meister gehabt hat.

Die neuen Principien der schwedischen Fechtschule, deren Reformator der durch seine gründlichen theoretischen und praktischen Bestrebungen und Leistungen in der Gymnastik schon berühmte Professor Ling*) ist, bieten den Schülern überwiegende Vortheile gegenüber allen andern bekannten Methoden.

Um diese neue Methode, mit allen ihren praktischen Vorzügen, vor den veralteten und bisher einzig getriebenen gründlich verdeutlichen zu können, hielt der Verfasser es für das Zweckmäßigste, das Ganze der Theorie mehr durch genaue Figuren und Zeichnungen, als vermittelst Worten darzustellen. Die Auffassung von Bildern ist für den Schüler viel leichter, als das Buchstabiren von Meinungen.

Es kann hier nicht die Absicht des Verfassers sein, gleichsam als eine Einleitung, eine gelehrte Untersuchung oder eine ausführliche Kritik über die alten und bisher üblichen Fechtmethoden seiner Abhandlung vorauszuschicken. Diese Aufgabe ist in Ling's eigenen Vorlesungen und theoretischen Schriften und in denen seines Nachfolgers,

---

*) Derselbe Ling ist auch durch sein Heldengedicht: „Asarne" (die Asen) u. m. a. als einer der besten schwedischen Dichter bekannt. — T.

des Professors Branting, am Besten zu suchen. Wer also hierin sich gründlich belehren will, möge auch diese Schriften studiren, wodurch er seinen Zweck am Besten erreichen wird. Hier wendet sich der Verfasser sogleich zu Ling's praktischer Methode selbst. Die systematischen, theoretischen Vorlesungen in der allgemeinen Waffenlehre älterer und neuerer Zeit, die praktischen Uebungen in dem Gebrauch aller Arten von Hand-Waffen, die vorbereitenden Curse in der activen und passiven Gymnastik und Studien der Anatomie und der Mechanik des menschlichen Körpers, die öffentlichen Prüfungen für Militair- und Civil-Lehrer in der Gesund- und Krankengymnastik ebenso wie in der Fechtkunst, welche jährlich in dem gymnastischen Centralinstitut in Stockholm abgehalten werden, und denen immer eine Menge fremder Zuhörer beiwohnen, haben die Vollkommenheit der Ling'schen Methode weit mehr bekannt gemacht, als Ling's persönliche, jedoch ebenso ausgezeichnete, praktische Geschicklichkeit, womit er, freilich nur selten und stets gern incognito, auf seinen Reisen im Auslande die fremden, berühmtesten Fechtmeister so sehr zur Verzweiflung brachte. Die besten Schüler Ling's sind, außer seinem obengenannten Nachfolger, der Professor Branting, H. K. v. Vegesack und Georgie zu Stockholm, so wie die Herren v. Heydenstamm, Fechtlehrer in Upsala. Außerdem eine Menge verschiedene Lehrer in Civil- und Militair-Turnanstalten Schwedens.

Erste Abtheilung.

Die Fechtkunst im Allgemeinen ist die Kunst, die Waffe zur Vertheidigung seiner selbst und zur Verletzung des Gegners, nach berechneten und bewährten Grundsätzen und Regeln, geschickt zu führen. Die Stoß-Fechtkunst also lehrt auf diese Weise und zu solchem Zwecke den Stoßdegen handhaben. Beim Stoßen sind mehr, als beim Hauen, alle Glieder beschäftigt und in Bewegung; es ist viel künstlicher und erfordert eine viel größere Gewandtheit und Gelenkigkeit, so wie einen noch sicherern Scharfblick. Sie ist die Grundlage alles Fechtens mit anderen Waffen (sowohl des Hieb-, Bajonnet- und Lanzenfechtens, als auch des Stockfechtens und der Boxkunst).

Die Stoß-Fechtkunst, welcher diese Abhandlung gewidmet ist, erfordert zum einzigen Apparat: den Degen oder seinen unschädlicheren Stellvertreter, das Stoß-Rappier oder Florett.

Die Anfangsgründe des Stoßfechtens.

§. 1. Die Anfassungsmethode.

Die Hand, womit der Fechter den Griff der Waffe umfaßt, muß nicht allein fest und gleichsam wie mit demselben festgewachsen, sondern auch nach allen Richtungen hin beweglich und elastisch-biegsam sein. Das Erstere wird erreicht durch dichte Anschließung aller Finger rings um den Griff, und das Letztere vermittelst zweckmäßiger Biegungen und Drehungen des Handgelenkes („Motionen").

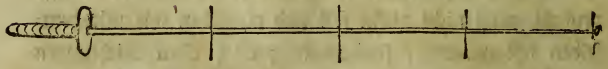
Um hierbei alle Stellungen, die für die besten Angriffe und Deckungen erforderlich sind, bequem und geschwind einnehmen zu können, hat man eine einzige, vollkommen zweckmäßige Anfassungs-Methode, und das ist die in der Fig. 1 abgebildete: den Daumen längs der linken Flachseite des Griffes ganz gerade ausgestreckt und die übrigen Finger überall ringsum dicht angeschlossen zu halten.

(Beim Fechten in dieser Schule legt man die Klinge

immer mit der einen oder andern Flachseite und nie mit dem Rande aufwärts.)

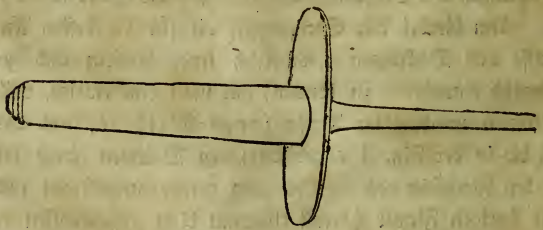
Fig. 1. Die Anfassung*) der Klinge.

Fig. 2. Die dynamischen Hebelkräfte der Klinge und ihre Eintheilung.



Ganze Halbe Halbe Ganze
Stärke. Schwäche.

Fig. 3. Ein einfacher und zweckmäßiger Florett-Griff.



*) **NB.** Beim Rechtsfechten. (Beim Linksfechten sind die entgegengesetzten Regeln anzuwenden.)

§. 2. Vertheidigungs-Lage. (Fig. 9.)

Ein älterer Theoretiker sagt ganz richtig:

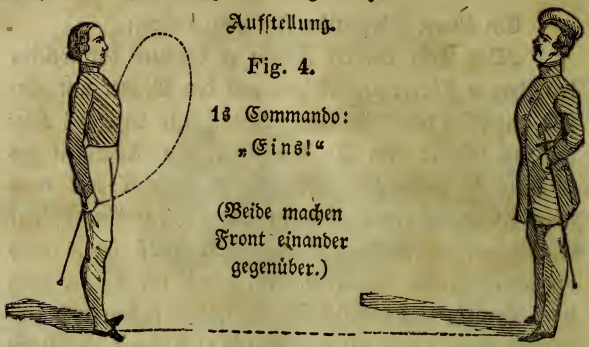
„Das Erste, was der Fechter zu beachten hat, welcher den eigenen Körper vertheidigen und den Gegner mit Erfolg angreifen will, ist eine richtige, feste Lage des Körpers, in welcher kein Theil desselben den Angriffen des Gegners bloßgegeben wird, und von welcher aus man jeden Augenblick einen schnellen und sicheren Angriff auf den Gegner unternehmen kann. Sie muß jedoch auch ungezwungen und natürlich sein, damit der Körper nach jeder Veränderung dieselbe sogleich wieder finden und einnehmen kann, damit die Faust leicht und sicher die Waffe zu handhaben vermag. Bei einer solchen Lage muß jedes Glied seine bestimmte Stelle und Geschäft haben, um keine Blöße darzubieten und um das Seinige zur präcisen und harmonischen Bewegung des ganzen Körpers beizutragen.“ Es muß daher auch des Lehrers erstes Bestreben sein, die ganze Aufmerksamkeit des Schülers darauf zu richten, jede Schwierigkeit zu überwinden, bis er dahin gelangt, daß ihm die richtige Körperlage gleichsam mechanisch geworden, so daß er ohne alle Erinnerung stets in derselben bleibt, aus derselben seine Bewegungen macht und nach jedem Ausfall sogleich in dieselbe zurückkehrt.

Um in die richtige Auslage (Fig. 9) oder die „Gardestellung“ zu kommen, fängt der Schüler an mit der Aufstellung (Fig. 4) und vollendet dieselbe in zwei Tempi's. Fig. 5, 6, 7, 8, 9 erklären das Ganze hin-

länglich. Der Arm schwach gekrümmt, die Spitze gerade nach dem rechten Auge des Gegners zu.

Aufstellung.

Fig. 4.

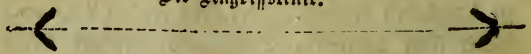


1s Commando:
„Eins!“

(Beide machen Front einander gegenüber.)

Fig. 5.

Die Angriffslinie.



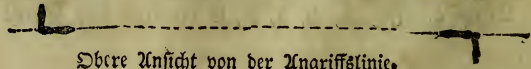
Stellung der Füße auf dem Fußboden.

Fig. 6.

2s Commando:
„Zwei!“

(Halb links um.)

Fig. 7.



Obere Ansicht von der Angriffslinie.

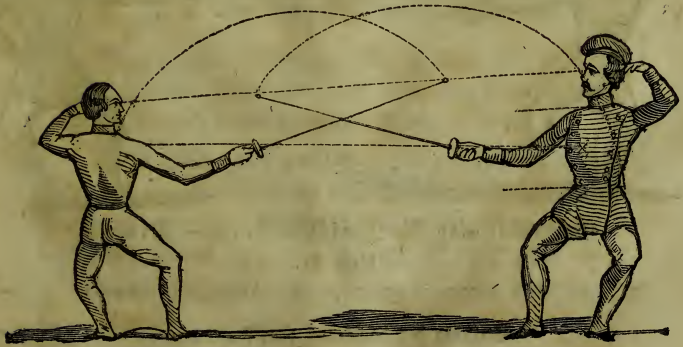
Fig. 8.

3s Commando: „Drei!“

Die normale Vertheidigungslage (Auslage) oder „Garde-Stellung.“

Fig. 9.

4s Commando: „En Garde!“



§. 3. Menſur oder Maaß (Diſtance) iſt die Entfernung zwiſchen den Standpunkten zweier Fech-

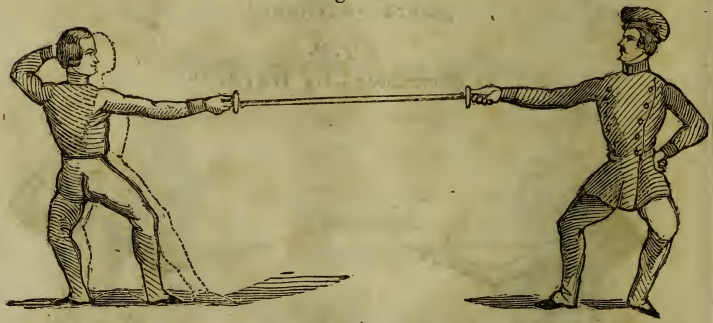
ter in der Auslage. Man unterscheidet die enge, mittlere und weite Mensur.

Die enge Mensur oder das kurze Maaß ist, wenn die Klingen beider Fechter mit ihren halben Stärken sich binden*).

Die mittlere, normale Mensur (Fig. 10) ist bei jeder Auslage anzunehmen (besonders bei Schulübungen des Contrafechtens). Die Klingen, von egaler Länge, wagerecht ausgestreckt, stoßen mit ihrer Spitze gegen die Stichplatte des Gegners, oder: die Klingen binden sich an ihrer halben Schwäche. (Siehe Fig. 2.)

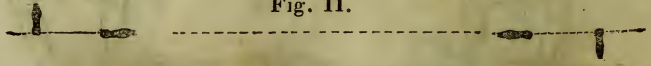
Die mittlere „Mensur".

Fig. 10.



Commando: „In Waffenlänge streck — Mensur!"

Fig. 11.



Stellung der Füße auf dem Fußboden.

*) Binden ist ein sanftes Anlegen der Klinge an die des Gegners.

Die weite Menſur bindet die Klingen an ihre ganze Schwäche.

Fig. 12.

Profil von der Gardeſtellung (Auslage).

Fig. 14½.

Profil von der Ausfallslage (Fig. 14).

§. 4. Die Angriffs-Bewegungen.

Die wichtigſte Bewegung beim Fechten iſt diejenige, welche bei jedem Stoße ſtattfindet, um den Feind zu erreichen, ohne ſich ſelbſt dabei eine Blöße zu geben.

Es iſt dieſe der Ausfall, welcher durch Strecken des rechten Armes mit der Waffe, in waagerechter Richtung (oder auch mit der Spitze etwas geſenkt), immer vorbereitet werden muß (Fig. 13, 26, 27, 28, 29).

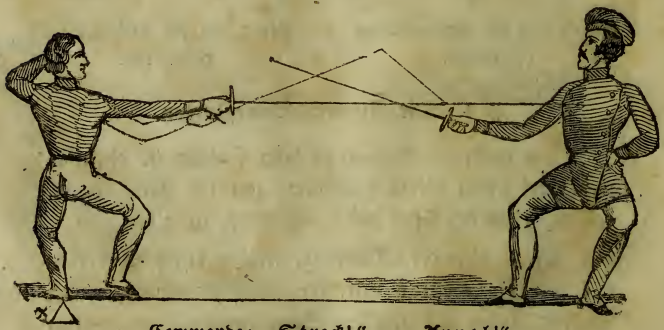
Das „Strecken“ muß mit Genauigkeit und Sorgfalt gelernt werden, immer mit Beibehaltung der feſten Auslageſtellung und den Schwerpunkt des Körpers gerade

senkrecht über dem linken Fuß. (x Fig. 13.) Der Körper wohl gesenkt, der Leib senkrecht, die Kniee wohl gebogen (siehe Fig. 9), um ein geschwindes Ausfallen bewerkstelligen zu können. Die linke Schulter so weit als möglich zurück. Der linke Arm, hoch erhoben, bildet einen Halbkreis, mit den Fingerspitzen theils als Nothbedeckung gegen Gesichtsstöße und theils als Beihülfe, um mit seiner Schwere und der Geschwindigkeit seiner Ausstreckung den Ausfall selbst zu beschleunigen.

Die normalen Angriffs-Bewegungen.

Fig. 13.

„Streck“ (Anfang des Stoßes und Appel).



Commando: „Streck!“ — „Appel!“

Der Ausfall geht von der Vertheidigungslage aus. Das linke Knie wird gestreckt, mit dem Fuß platt und fest auf dem Fußboden ruhend; der rechte Fuß geht leicht

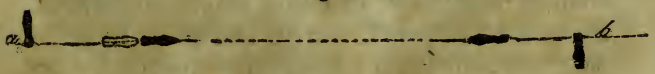
und flüchtig über letzteren, nicht auf demselben streichend, hin, aber in gerader Richtung (siehe Fig. 14, 15), ungefähr einen Fuß vorwärts. Man biegt das rechte Knie über der Fußspitze, so daß die beiden Beine parallel mit einander ohngefähr 45 ° Winkel gegen den Fußboden und einen rechten Winkel gegen den rechten Schenkel bilden. Die ganze linke Seite wird wohl ausgestreckt und das ganze Körpergewicht ruht auf dem rechten Fuße. Die Hand mit der Waffe geht während dieses Ausfalls geradlinig vorwärts und dies immer in horizontaler Richtung.

Fig. 14.

Normaler Ausfall und Zurückziehung.

Commando: „Fall aus!“ — „en Garde!“

Fig. 15.



Stellung der Füße auf dem Fußboden.

Der Rückwärts-Ausfall, Fig. 16, bei enger Mensur anzuwenden, wird durch das Zurückwerfen des linken Beines und Vorwärtsbiegung des Körpers ebenso gemacht.

Nr. 1. Fig. 16. Nr. 2.

Arrêt = Zurück-Ausfall und Contra-Ausfall.

Commando: Nr. 1. Streck! Ausfall! Eins! Zwei! en Garde!

{ Nr. 2. Contra-Ausfall! en Garde!
{ Nr. 1. Parirt, fällt zurück! Eins! Zwei!

Dieser Ausfall unterscheidet sich in mehreren Theilen von dem in den anderen älteren und neueren Schulen, welche alle mit einander darin einverstanden sind, „daß der rechte Fuß so weit als möglich vorgesetzt“ werden soll. In der Fechtschule von Werner (in „das Ganze der Gymnastik“, Meißen 1834) kommen darum Ausfälle, wie folgende, überall vor:

Fig. 16½

v

Ohne hier die Absurdität zu bemerken, daß der Stoß einen langen Krummweg (zwei Seiten ab, bc statt einer, ac) geht und also wenigstens so viel, wie das Stück cd kürzer wird, sieht ein Jeder ein, daß diese vorgeschriebene senkrechte Stellung des Leibes schon für sich allein die Stoßlinie bedeutend verkürzet, im Verhältniß zu dem Ausfalle der Ling'schen Schule, wo der Leib vorwärts gebogen wird. Ein anderer großer Fehler ist, daß der Schwerpunkt des Körpers ohngefähr in der Mitte zwischen beiden Knien liegt und daß also das Strecken von dem rechten Knie, p bis q, den Körper nur bis x y oder sehr wenig und ganz langsam zurückwerfen kann. Bei dem Ling'schen Ausfalle dagegen, wo das Fußgelenk und das rechte Knie sehr gebogen sind und die ganze Last des Körpers tragen, wird es allemal eine Leichtigkeit, durch eine Spannung dieser kräftigsten Muskeln, den Körper ganz und gar über

den linken Fuß mit augenblicklicher Geschwindigkeit hinüberzuwerfen, eben ohne Zurückziehung des rechten Fußes. (Siehe Fig. 14. v q y x.)

Die alten Schulen vollbringen also 1) viel kürzere Stöße, 2) und viel langsamer ihre Ausfälle, 3) entblößen den Unterkörper und das rechte Bein unnöthigerweise, 4) machen den Rückzug außerordentlich langsamer und schwieriger und 5) ermüden den Fechter außerordentlich mehr.

Ohnedies sind sie ebensowohl unpraktisch, als absurd und allen Gesetzen der Dynamik und Statik widersprechend. Nur eine sonderbar geschmacklose und oberflächliche Zeit konnte solche Dinge octroyiren, um dieselben nach hundert Jahren als Grundlagen für ein wissenschaftlich-praktisches System wieder ins Leben zu rufen.

Alle Ausfälle müssen mit augenblicklicher Geschwindigkeit vollbracht werden. Der Lehrer mag genau nachsehen, daß der ganze Körper schief, vorwärts ausgestreckt, in demselben senkrechten Plan, der die Angriffslinie (Fig. 15, a b) durchschneidet, über der rechten Ferse ruhet. (Siehe Fig. 14, 16.)

Anfangs wird durch ein s. g. Appel, oder kurzen, hörbaren Tritt, nach Aufhebung des Fußes, das Gleichgewicht der Vertheidigungslage über dem linken Fuß geprüft, bevor man zum Ausfall commandirt wird. Der Schüler muß hauptsächlich hierdurch lernen, die Ausfälle in ihrer ganzen Ausdehnung stets mit augenblicklicher Ge-

schwindigkeit und ohne den Gegner durch irgend eine Bewegung vorzubereiten, auszuführen.

Bei dem Commandoworte: „en Garde!“ wirft sich der Schüler ebenso geschwind und mechanisch genau, vermittelst Strecken des rechten und Krümmung des linken Knies, unter Mithülfe von der Schwungkraft, welche das Aufwerfen der linken Hand mittheilt, mit einem kurzen, hörbaren Tritt, mit Ballen und Ferse zugleich, in die vorher beschriebene Vertheidigungslage zurück. Beine und Arme müssen sogleich in einem einzigen Tempo die für die Auslage bezeichnete Krümmung wieder annehmen.

§. 5. Die Blößen

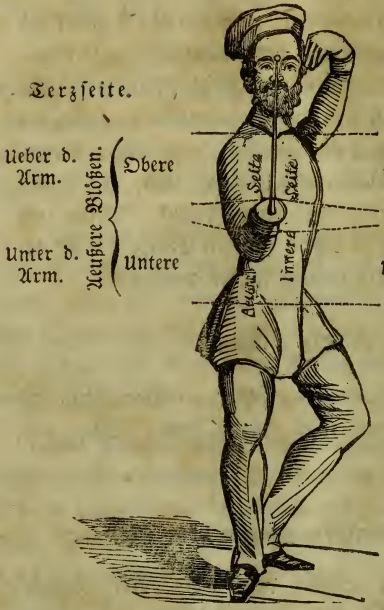
sind die Stellen am Leibe des Fechters, welche durch die Lage der eigenen Klinge nicht gedeckt sind. (Siehe das Nähere in Fig. 17.)

§. 6. Drehende Handbewegungen oder Motionen

sind in der Ling'schen Schule nur zwei. Alle übrigen Zwischenmotionen, nach den älteren Methoden, sind, als nicht allein unnütze, sondern auch schädliche, ganz verworfen. Fig. 18 und 19 zeigen uns diese beiden Motionen für die Drehung der Klinge. Die Biegungen des Handgelenkes aber, etwas aufwärts oder abwärts, vervielfältigen die Stellungen der Hand und die Lagen der Klinge zu sechs normalen Motionen (Fig. 20, 21, 22, 23, 24, 25).

Die Blößen.

Fig. 17.



Die Faustbewegungen oder „Motionen".

Fig. 18. Prime.

Fig. 19. Seconde.

Die verschiedenen Arm- und Gelenk-Biegungen und ihre Größe.

Fig. 20. a) Quart-Auslage.

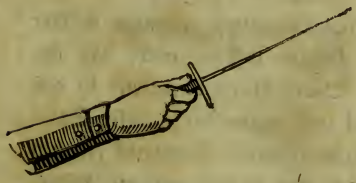


Fig. 21. b) Prime-Stoß.

Fig. 22. c) Quinte-Auslage.

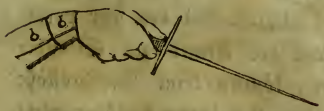


Fig. 23. d) Terz-Auslage.

Fig. 24. e) Seconde-Stoß.

Fig. 25. f) Seconde-Auslage.

§. 7. Die normalen Stöße

zerfallen in Ausfalls- oder Angriffsstöße und Gegen- oder Contrastöße (die Vertheidigungsstöße). Sie müssen alle mit wohlgestrecktem Arme gemacht werden. Die Ausfallsstöße sind entweder primaire, welche sogleich mit und durch den Ausfall ausgeführt werden, oder auch secundaire, oder s. g. „liegende Stöße — Nachstöße", welche der Angreifende, noch in unveränderter Ausfallslage, gegen den parirenden Gegner in seine neue Blöße einzustoßen sucht.

Ein Stoß ist diejenige Bewegung, vermöge welcher die Waffe so gegen den Gegner geführt wird, daß ihn die Spitze kräftig trifft. Dabei ist zu bemerken: 1) daß die Stöße mit hoher Faust und immer etwas tiefer Spitze beigebracht werden, wodurch sie mehr Nachdruck erhalten und der eigene Körper und das Gesicht vor der Klinge des Gegners gedeckt bleibt; 2) daß sie stets auf das bestimmte Ziel gerichtet sind. Die Hauptstöße haben alle ihr Ziel auf der Mitte der rechten Seite der Brust (über die Stichplatte in der Vertheidigungslage, Fig. 19), und die tiefen auf der rechten Seite des Unterleibes (unter der Stichplatte des Gegners). Die Stöße unter der Hüfte sind unregelmäßige Stöße, ebenso alle Gesichtsstöße (wenn es nicht ernstlichen Kampf gilt). Bei der hier vorgeschriebenen Mensur und Lage des Armes zur Selbstdeckung in der Ausfallsstellung können keine Gesichtsstöße gefährlich werden. Die nähere Erklärung hierüber giebt

die Fig. 46. Ferner ist es 3) nöthig, auch während der Contrastöße immer die Klinge des Gegners zu binden, dieselbe nie zu verlassen und sich durch einen kleinen Winkel des Handgelenks zu decken, damit der Gegner nicht Blöße zu einem Vor-, Arrêt- oder Tempostoß erhalte.

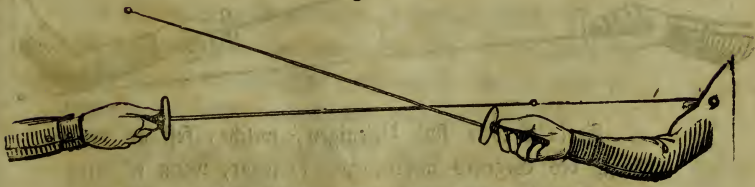
Die folgenden Figg. 26, 27, 28, 29 zeigen den Unterschied zwischen den vier primairen Stößen: Prime, Terze, Seconde und tiefe Quarte.

Primaire Stöße.

a) Die Oberstöße (Stöße über der Hand).

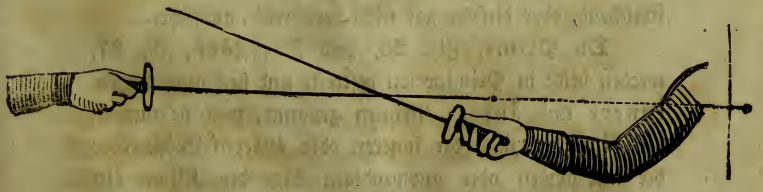
1) Primstoß (inwendige Prim oder hohe Quart).

Fig. 26.



2) Terzstoß (äußere Prim).

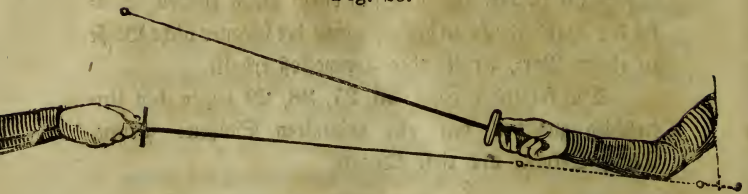
Fig 27.



b) Die Unterstöße (Stöße unter der Hand).

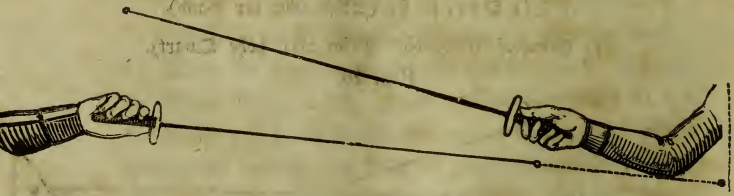
3) Tiefer Quartstoß.

Fig. 28.



4) Secondstoß.

Fig. 29.



Feste Stöße sind diejenigen, welche, fest an die Klinge des Gegners andrückend, ja sogar, wenn er den Stoß flüchtig parirt, mit einem festen Gegendruck gegen die Parade hineingestoßen werden. Flüchtige aber sind diejenigen Stöße, welche man, leichthin an der Klinge streichend, oder dieselbe gar nicht berührend, ausführt.

Die Prim-, Fig. 26, und Terzstöße, Fig. 27, werden beide in Primmotion gestreckt und sind auch darum innere und äußere Primen genannt, weil sie nur in der Richtung nach der inneren oder äußeren Blöße oder der inwendigen oder auswendigen Lage der Klinge (in

Beziehung zu der feindlichen) sich von einander unterscheiden.

Der eigentliche Primstoß, oder der inwendige, wird auch hoher Quartstoß genannt, gegenüber der tiefen Quarte (Fig. 28), weil beide diese Stöße nach der inwendigen oder Quartseite des Gegners hineingestoßen werden.

Die Seconde, Fig. 29, auch die zweite (oder Seconde-) Faustbewegung, wird in der Regel nach der äußeren unteren Blöße des Gegners eingestoßen — in allen andern Richtungen wird nämlich diese Umdrehung der Faust nicht nur unnöthig, sondern schädlich, und man läuft Gefahr, entwaffnet zu werden.

Die hier gegebene Benennung der Stöße ist eine Ueberlieferung von den alten Schulen, welche aber, als etwas ganz Unwesentliches, die Ling'sche Theorie nicht geändert haben wollte, um Confusionen zu vermeiden.

Die halben Drehungen der Hand und der Waffe bei Terz- und Quartstößen, wie sie in den alten Schulen gelehrt werden, sind hier, als ebenso unnütz wie unzweckmäßig, ganz verworfen.

§. 8. Deckungen oder Paraden.

Decken oder pariren heißt: vermittelst eines kurzen, kräftigen Druckes, welcher durch eine Faustbewegung gegeben wird, oder vermittelst einer kräftigen Streichung, die Spitze der Stoßwaffe des Gegners so vom eignen Kör-

per zu entfernen, daß man durch dieselbe nicht verwundet werden kann.

Die Paraden werden eingetheilt in einfache oder kurze (flüchtige) und in complicirte.

Die einfachen oder kurzen Paraden haben nur die Vertheidigung als Zweck; die complicirten haben nebenbei zur Absicht, sich eine Blöße des Gegners zu verschaffen, um ihm einen Contrastoß beizubringen. Später mehr davon.

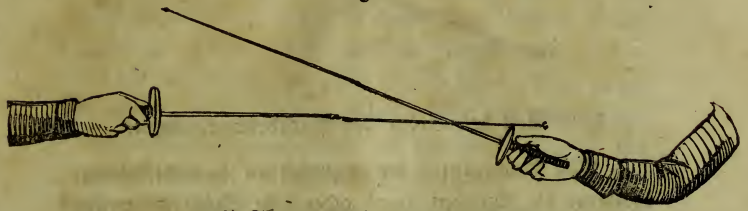
Die einfachen Paraden müssen alle so kurz („fein") wie möglich gemacht werden, nur daß sie ihren Zweck, die Deckung, erreichen. Jede Parade giebt nämlich dem eigenen Körper eine vergrößerte Blöße an der entgegengesetzten Seite. Um also mit nothwendiger Geschwindigkeit einen neuen Nachstoß in die immer neuen Blößen abzuwehren und um diese Blößen so viel wie möglich beschränken zu können, sind aber die allerkürzesten Wege und Bewegungen und unveränderliche Haltung des Leibes erforderlich.

Die einfachen Paraden.

a) Oberparaden (Paraden über der Hand), oder Paraden gegen Oberstöße.

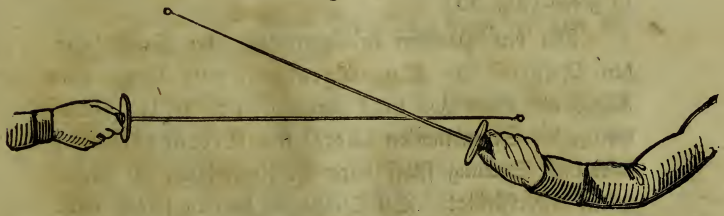
1) Quartparade (gegen hohen Quartstoß).

Fig. 30.



2) Terzparade (gegen Terzstoß).

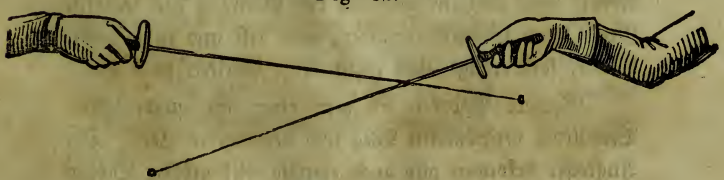
Fig. 31.



b) Unterparaden.

3) Quintparade (gegen tiefen Quartstoß).

Fig. 32.



4) Secondparade (gegen Second- oder tiefen Quartstoß).
Fig. 33.

§. 9. **Von der Größe der Paradebewegungen.**

Mit Beibehaltung der angewiesenen Auslagestellung, brauchen die Paraden gegen ordentliche Stöße nie weiter als einen Zoll zur Seite zu gehen, um die nöthige Deckung zu geben (Fig. 35).

Bei den Paraden in Primmotion der Faust (oder den Quart- und Quintparaden), wird Hand und Klinge also einen Zoll links geschoben, und bei den Paraden in der Secondmotion (Terz- und Secondparaden) wird diese Deckung selbst durch die Umdrehung der Hand allein bewerkstelligt. Bei Terzparade braucht jedoch nicht die Hand ganz umgedreht zu werden, nur so viel, wie möglich ist, ohne den Ellnbogen zu entblößen. Der ganze Körper muß übrigens während des Parirens das schärfste Profil, dem Gegner gegenüber, ganz fest und ruhig beibehalten, sonst taugt alles regelmäßige Pariren zu nichts.

Größere Paraden erfordern einen im quadratischen Verhältniß vergrößerten Weg und verlängerte Zeit. Der Angreifer bekommt also auch eben so viel größere Blößen

zur Benutzung an der andern Seite der Klinge dargeboten. Die Richtungen der Stöße sind immer leichter zu verändern, als die Parademotionen.

Die Spitze der Klinge muß bei allen diesen Parademotionen nur ohngefähr einen 30° Winkel gegen die Horizontallinie bilden, um keine unnöthigen Umwege durchlaufen zu müssen. Ein minderer Parademinkel verhindert den Parirenden, die ganze Stärke seiner Klinge zu gebrauchen, und ein größerer Winkel führt nebenbei die vorhergenannten Ungelegenheiten mit sich, sowie auch die, daß der Parademunkt (x Fig. 34) höher zu dem eigenen Körper verrückt wird, und dadurch größere Parade-Bewegungen bei jeder Deckung erforderlich sind.

Letztere Fehler treten ebenso ein, wenn der Arm sich mehr als gebührlich krümmt.

Einen ganz geraden Arm beim Pariren zu führen, um die Paraden so viel feiner zu machen, ist nicht minder schädlich als gefährlich; erstens, weil dann forcirte oder gewöhnliche feste Stöße sehr leicht mit ihrer halben und ganzen Stärke, der Parade ohngeachtet, eindringen können, und zweitens, weil „Flanconnaden", oder etwas in einen Seitenwinkel gebogene Stöße, in diesem Falle beinahe unwiderstehlich sind und von dem Angreifer à la règle benutzt werden können, ohne alle Gefahr, während die steife Haltung des Armes, mit erhobener oder tief gesenkter Spitze, alle Fähigkeit, geschwinde Gegenstöße zu geben, vernichtet.

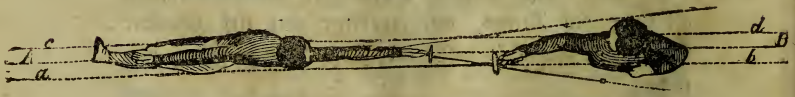
Jede Parade muß übrigens 1) mit der ganzen Stärke der Klinge gegen die Schwäche der feindlichen gemacht und darum 2) so früh ausgeführt werden, daß der Gegner nicht durch seinen geschwindesten Ausfall mit seiner Stärke der Parade vorbeidringen kann; 3) muß die Spitze der Klinge gerade eben so weit seitwärts geführt werden, als die Stärke derselben, so daß bei allen Paraden die ganze Klinge in einem einzigen verticalen Plan liegt, der parallel ist mit dem Verticalplan, der die Stoß- und Angriffslinie durchschneidet (Fig. 35, ab, cd und AB).

Größe der Paradebewegungen.

Fig. 34.

(Obere Ansicht von der Fig. 34.)

Fig. 35.



Der Angreifende muß zur Deckung seines Gesichts beim Ausfalle immer seine Stichplatte hoch führen (siehe die Fig. 34 und 46) und gegen alle Paraden (flüchtige oder feste) von Seiten des Gegners einen mehr elastischen als festen Widerstand leisten. Besonders bei den festen und Streichparaden muß das ganze Gelenk sogleich nachgiebig oder freiwillig zur Seite gehen, um die regelmäßige Lage der Waffe der Hand oder des Armes in der Stoßlinie nicht zerstört zu sehen.

§. 10. **Die secundairen oder liegenden Stöße**

sind Nachstöße des Angreifers und gewähren den Ling'schen Schülern ganz neue und besondere Vortheile, besonders fremden Gegnern gegenüber, welche mit denselben nicht bekannt sind.

Diese Nachstöße werden immer nur von dem Ausfallenden gemacht, währenddem er noch im Ausfalle liegt, und zwar augenblicklich, nachdem sein erster Stoß abparirt ist. Sie werden darum „liegende Stöße" genannt und können bisweilen als die vorzüglichsten Hauptstöße betrachtet werden, wenn der Fechter sich übt, die primairen Stöße nur als Finten (oder als zu Paraden verleitende Drohungen) zu benutzen, um für den einen oder den andern dieser drei „liegenden Stöße" eine voraus berechnete Blöße zu bekommen.

Diese liegenden Stöße sind liegende Prime, liegende Quarte und liegende Seconde. (Wir nennen

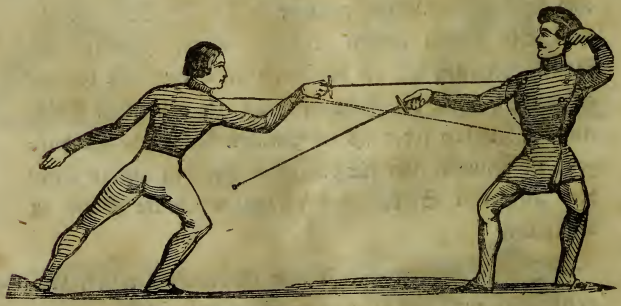
sie immer in der Ordnung, wie sie gelehrt werden müssen, und nicht nach dem Range ihrer Namen.)

Die secundairen oder liegenden Stöße (Nachstöße).

Fig. 36.

Motio Nr. 1. Angriff mit Nachstoß.
Commando:
„Nr. 1: Streck. Tief Quart! Nr. 2: Parir. Fall aus!“

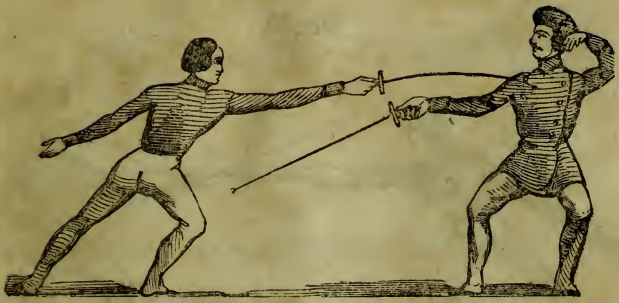
Fig. 37.



Nachstoß. „Liegende Prim! Eins!“

Fig. 38.

und



„Zwei!“

Die Faust und die Klinge werden auf ähnliche Weise, wie bei den primairen Stößen, geführt; der Körper liegt ganz fest und ruhig vorwärts, nur der Arm krümmt sich so viel wie nöthig ist, um die Klinge, bei dem Körper des Gegners vorbei, zum wohlgerichteten, neuen Stoß auf dem allerkürzesten Wege zurückzuziehen.

Diese secundairen Stöße folgen übrigens alle denselben Regeln, wie die primairen, was die Selbstdeckung, die Führung der Hand und des Armes betrifft, und werden vollkommen durch die hier beigefügten Figuren erklärt.

Nur die liegende Seconde hat ihre Abweichungen von jenen Regeln und geschieht von der äußeren Seite aus (wie in Fig. 40, 41, 42), ohne alle Selbstdeckung, durch die Stichplatte während des ersten Tempos.

Liegende Second.

Motio zur liegenden Second.

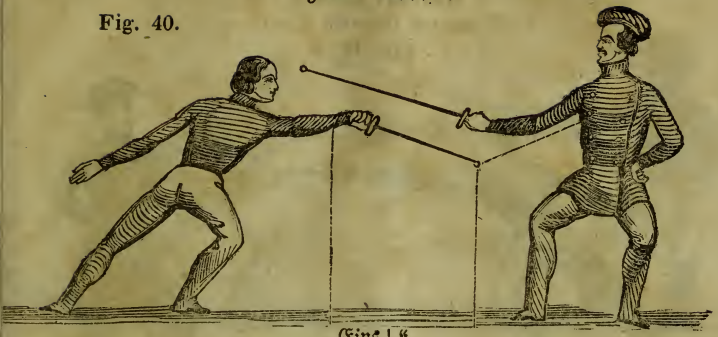
Fig. 39.

Angriff mit Nachstoß.

„Nr. 1. Streck, Terz!“
„Nr. 2. Parade!“
„Nr. 1. Fall aus! Nachstoß!“

Liegende Second.

Fig. 40.



„Eins!“

Fig. 41. (Obere Ansicht.)

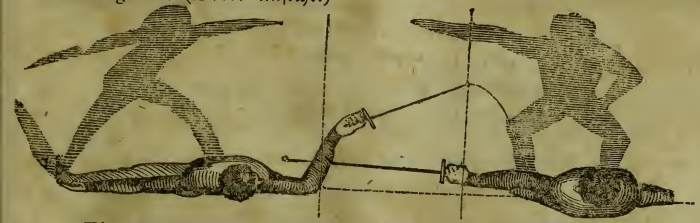
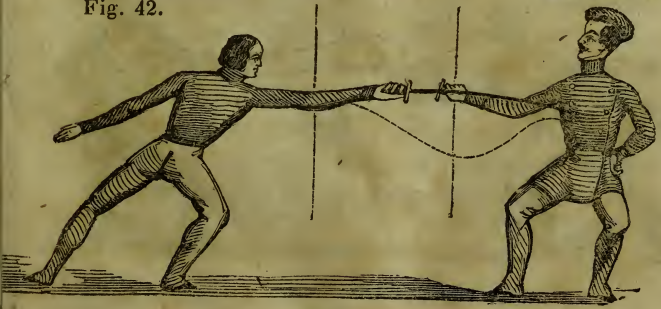


Fig. 42.

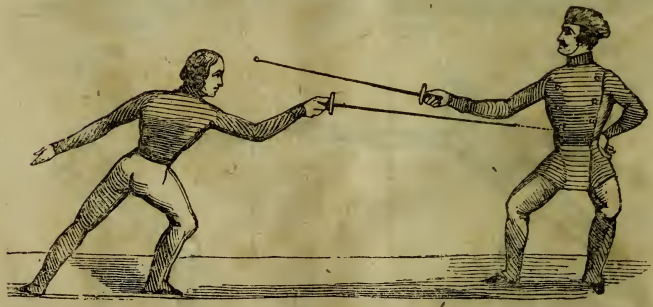


„Zwei!“

Liegende Quart.
Motio zur liegenden Quart.
Fig. 43.

Angriff mit Nachstoß.
„Nr. 1. Streck, Prim!“
„Nr. 2. Parire!“
„Nr. 1. Fall aus! Nachstoß!“

Fig. 44.



„Liegende Quart! Eins!“

Fig. 45.

„Zwei!“

Die secundairen Paraden oder Deckungen gegen die liegenden Stöße sind ganz ähnlich wie die früher erwähnten primairen Paraden und folgen denselben Regeln.

Contra- oder Gegenstöße nennt man die Stöße, welche von der Vertheidigung aus gegen den Ausfallenden gestoßen werden. Diese Contrastöße können aus der Parade folgen, so daß sich die Streichparade in einem Stoß gegen den Angreifer endigt. — Wenn nun der Angreifer dennoch sich nicht zurückziehen, sondern in seiner Ausfallsstellung sich vertheidigen will, um einen neuen Nachstoß zu geben, kommen die secundairen oder „liegenden Paraden“.

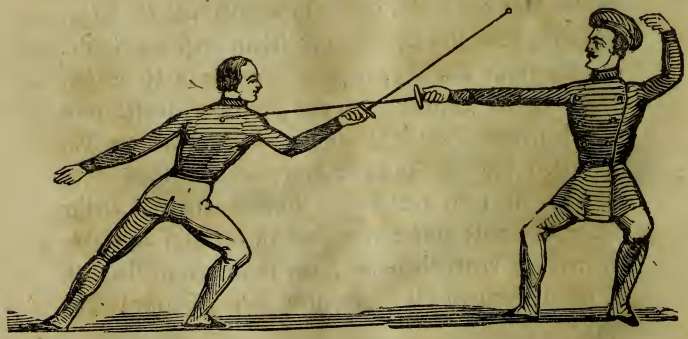
Rationelle Motive der Mensur und der Handstellung für Selbstdeckung bei normalem Ausfall.

Fig. 46.

Beim Tempostoß und Contratempostoß.

Fig. 47.

Die liegende oder secundaire Parade.



Zweite Abtheilung.

Das Fintiren.

---

1) Körperbewegungen aus der Stelle.

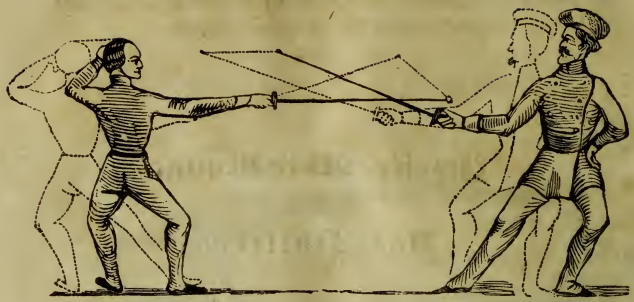
Ein guter Fechter soll von der Stelle aus fechten. Vorgehen kann er nur, wenn der Gegner zurückgeht, sonst erreicht er ihn durch einen guten Ausfall vollkommen.

Die regelmäßigen Arten des Vor- und Zurückgehens, um den Körper in der Vertheidigungslage sorgfältig zu bewahren, sind die folgenden:

1) Avanciren. Der rechte Fuß wird rasch und flüchtig um einen reichlichen Fuß weit in gerader Linie vorgesetzt und der linke ebensoweit nachgezogen, wobei die Körperhaltung nicht im Geringsten verloren gehen darf. Siehe die Fig. 48 A.

2) Retiriren ist dieselbe Bewegung rückwärts. Der linke Fuß wird dann erstens zurückgesetzt u. s. w. Fig. 48 B.

A. Fig. 48. B.

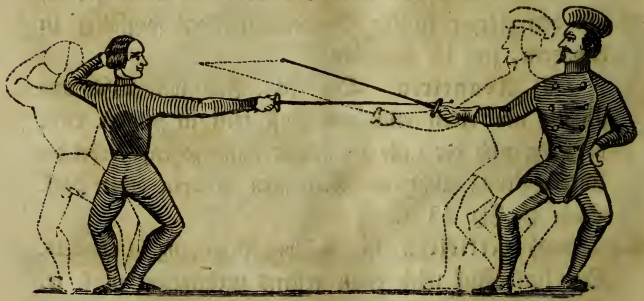


Avanciren. Retiriren.

3) Attiriren (wenn man seinen Gegner aus der Mensur bringen will). Der linke Fuß wird ganz nahe an den rechten Fuß angezogen, worauf der rechte um $1\frac{1}{2}$ Fuß weit vorgesetzt wird. Fig. 49 A.

4) Chassiren, dieselbe Bewegung rückwärts, oder auch im schnellen Zurückspringen mit beiden Füßen zugleich.

A. Fig. 49. B.



Attiriren. Chassiren.

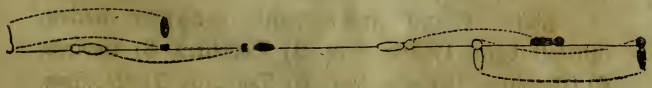
5) Caminiren. Der linke Fuß geht gequert nahe an dem rechten vorbei und wird um $1\frac{1}{2}$ Fuß weit vor den Rechten vorgesetzt. Hierauf schreitet der rechte bei der Ferse des linken Fußes vorbei und wird eben wieder so weit vorgestellt.

6) Rompiren ist dieselbe Bewegung rückwärts. Der rechte Fuß zieht sich beim linken vorbei, $1\frac{1}{2}$ Fuß weiter hinter denselben und der linke geht gequert bei dem rechten vorbei, ebensoweit hinter denselben zurück.

Fig. 50.

Caminiren. Rompiren.

Fig. 51.



(Obere Ansicht von der Fußbewegung.)

2) Stoß- und Paradeveränderungen.

A. Engagements und B. Finten.

A. Engagiren. Sobald zwei Fechter einander gegenübertreten, so ist es jedes Mal nöthig, daß sie die Klingen binden. Dieses Binden der Klinge oder Engagement ist ein sanftes Anlegen, so daß beide Klingen in der Mitte sich berühren. Bindet man an die linke Seite der feindlichen Klinge, so engagirt man inwendig; bindet man an die rechte Seite derselben, so engagirt man auswendig.

B. Finten. Eine Finte ist ein bloßes Zeigen eines Stoßes, wodurch der Gegner zur Parade verleitet werden soll und man dadurch auf der entgegengesetzten Seite Blöße zu einem wirklichen Stoße erhält. Man hat daher a) einfache Finten oder Finte eins, zwei; b) Doppelfinten oder Finte eins, zwei, drei; c) dreifache Finten u. s. w.

Die Streichfinte (coulement d'épée), besteht in einem solchen Zeigen einer inneren oder äußeren Finte, wobei man zugleich mit der Stärke die Schwäche der feindlichen Klinge faßt und an ihr so lebhaft herabstreicht, als wenn man einen festen Stoß auszuführen gesonnen sei (jedoch geschieht das Streichen weniger kräftig, als bei der Streichparade).

Finten können verschiedenartig ausgeführt werden, entweder durch 1) Degagiren, 2) Doubliren, 3) Caviren, 4) Changiren, 5) Coupiren, 6) Battiren, 7) Cavisiren, beim Angriffe, oder auch durch 8) Zirkel- und 9) Halb-

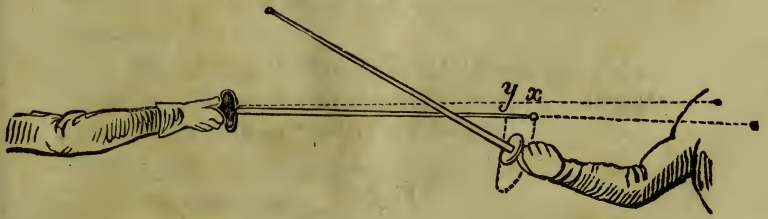
zirkelparaden von Seite der Vertheidigung. Diese letztern sind als Paradefinten sehr oft nur Scheinparaden, wodurch auf der entgegengesetzten Seite Blößen gezeigt werden, um den Gegner zu gewissen Stößen zu verleiten.

1) Degagement (Fig. 52, 53, 54, 55) heißt von der Seite der Klinge, an welcher ich engagirt war, ab und herum nach der andern Seite mit der Spitze gehen, um sofort einen Angriff auszuführen. Bei Seconde und tiefer Quarte jedoch findet das Degagement über die Klinge herum statt. (S. Fig. 55, 56.)

1) Degagements. 2) Doublées. 3) Cavationen.

Fig. 52.

Degagements. Engagements.



Hohes Degagement.

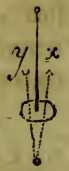
a) Commando: „Streck, Prim, Terz, Second!
Degagire! Eins! Zwei (oder Ausfall)!“

b) „Garde! Zwei Degagements!
Eins! Zwei! Drei! (Ausfall).“
„Garde! Drei Degagements!
Eins! Zwei! Drei! Vier!“ u. s. w.

Fig. 53.

Durchschnitt:

Normaler Weg der degagirenden Spitze vor- und rückwärts.



Diese Degagements werden nur mit Primlage gemacht.

Fig. 54.

Tiefes Degagement.

Commando: „Streck, Tiefquart (oder Second)!
Degagire! Eins! Zwei!“ ꝛc. gerade als wie oben.

Fig. 55.

Normaler Weg der degagirenden Spitze.

NB. Degagements-Paraden befolgen dieselben Regeln.

Man parirt vermittelst Degagement in jedweder Stellung der Hand.

Die Degagements-Paraden sind also:

Doublées.
- Quartdegagement-Parade (gegen Terzstoß),
- Terzdegagement-Parade (gegen Quartdegagem.),
- Seconddegagement-Parade (gegen degag. Terz-quart od. Second).
- Quintdegagement-Parade (gegen degag. Terz-quart od. Second).

Alle diese Paraden, insofern dieselben gegen Degagementstöße angebracht sind, werden Doublées genannt. — Das Doubliren ist ein Herumgehen beider Klingen in möglichst engem Kreise.

Dieses Doublement kann so lange fortgesetzt werden, bis der Gegner durch eine kurze Parade es aufhält.

Es versteht sich von selbst, daß das Doubliren oder Kreisen der Klingen sowohl links als rechts, vorwärts als rückwärts gehen kann.

Man beginnt das Doubliren, indem man seine Spitze unter der Klinge des Gegners, wenn sie hoch liegt, oder über derselben, wenn sie tief liegt, herumbewegt. Der Gegner muß nun der Klinge nachfolgen, um den drohenden Stoß abzuwehren.

Cavation ist ein Degagement von Auslage-Umtausch zwischen innerer und äußerer Garde.

2) Caviren heißt, wenn man in der Gardestellung der Klinge degagirt, um das Engagement zu verändern.

3) Doubliren ist ein Herumgehen beider Klingen um einander, in möglichst engem Kreise, und entsteht,

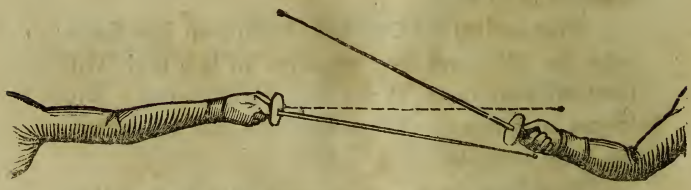
wenn man degagirt, nachdem der Gegner cavirt hat, oder auch durch Changiren zwei oder mehrere Mal, nach geschehenen Paraden.

4) Changiren ist das Ab- und Aufwärtssenken der Spitze, oder wenn ein Unterstoß immer nach einem parirten Oberstoß, oder ein Oberstoß immer nach einem parirten Unterstoß gestreckt wird. Siehe die Figg. **56** bis **61**.

5) Cirkelparaden sind Gegenbewegungen zur Deckung gegen Changements. Quartparade und Secondparade nach einander bilden zusammen einen Cirkel, links, Terz- und Quintparade, ebenso, rechts.

4) Changements und 5) Cirkelparaden.

Fig. 56.



Prim-Changement.

Commando: „Einfach Changement!
Streck, Prim und Tiefquart!
Eins! Zwei! Drei! (Ausfall.)“
„Garde! Streck! Dasselbe, zwei Changements!
Eins! Zwei! Drei! Vier!“ u. s. w.

Fig. 57. Fig. 58.

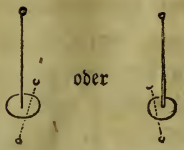
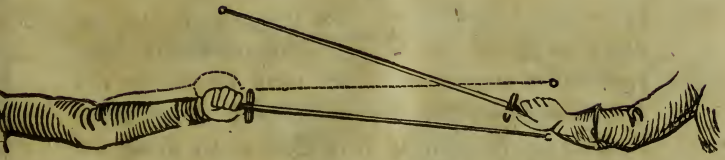


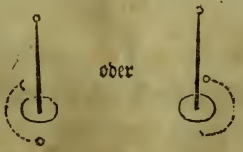
Fig. 59.



Seconde=Changement.

Commando: „Streck, Terz und Seconde!
Eins! Zwei! Drei! (Ausfall.)“
„Garde! Dasselbe in zwei Changements“ ꝛc.

Fig. 60. Fig. 61.



6) Ueberheben oder Coupiren nennt man diejenige Bewegung des Armes oder der Klinge, wodurch man letztere aufwärts über die feindliche Spitze, auf die entgegengesetzte Seite bringt, um sofort zu stoßen, welche Bewegung im Ganzen doch blitzschnell gemacht werden muß. Der Arm wird dabei etwas verkürzt (siehe Fig. 62), die Hand biegt sich aufwärts und führt die Klinge fast streichend an der des Gegners hinauf nach der Spitze, umgeht dieselbe so kurz und schnell, daß der Gegner im Augenblicke nicht erkennen darf, ob man wirklich übergehoben hat, oder auf der Seite des ersten Engagements hineinzustoßen im Begriff ist. Das Coupiren ist nur in besondern Fällen anzuwenden, z. B. wenn der Gegner eine Streichfinte macht, oder wenn er durch unaufhörliches Wechseln des Engagements jeden Stoß an der Klinge unausführbar macht. Ebenso, wenn die feindliche Spitze etwas niedrig liegt. Liegt der Gegner mit seiner Spitze hoch, erfordert das Coupiren eine größere Bewegung des Gelenks und kürzeren Weg für die eigene Spitze. (Siehe die Fig. 62.)

6) Coupées-Lection.

Fig. 62.

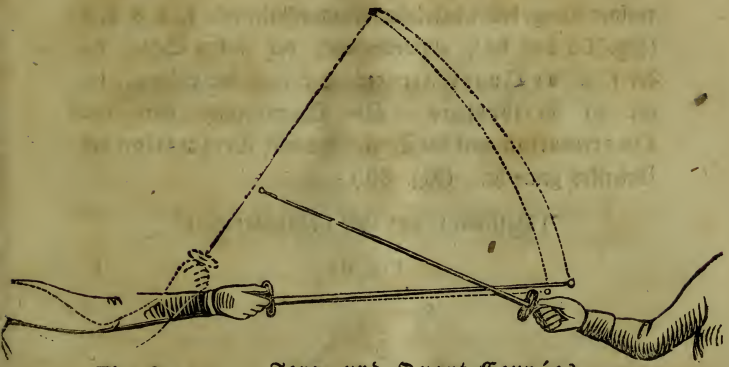
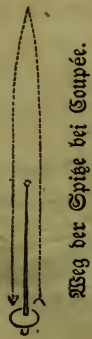


Fig. 63.



Terz- und Quart-Coupées.

Commando: „En Garde!
Coupire und Streck!
Eins! Zwei (Ausfall)!“
oder: „En Garde!
Streck und Coupée!
Eins! Zwei (Ausfall)!
Dasselbe!
Zwei Coupées und Streck!
Eins! Zwei! Drei!
Drei Coupées“ u. s. w.

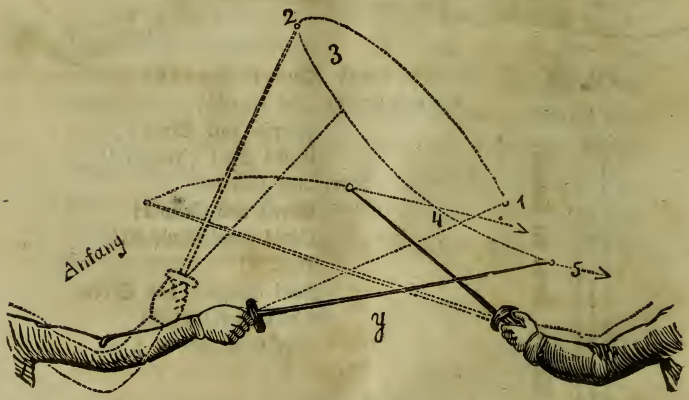
Forcirte Finten und Entwaffnungsbewegungen.

7) Battiren. Battement oder Battute ist ein kraftvolles Streichen. Man faßt mit der ganzen Stärke

die ganze Schwäche der feindlichen Klinge und streicht kräftig auf derselben, nach der Stärke herunter. Der Weg meiner Klinge bildet dabei eine Krummlinie, wie 1, 2, 3, 4, 5 (Fig. 65 und 64), entweder nach der linken Seite, bei der s. g. a) Quartbattute, oder nach der rechten, bei der b) Terzbattute. Die Quartbattute wird mit Quartmotion und die Terzbattute mit Terzmotion des Gelenkes gemacht. (Fig. 66.)

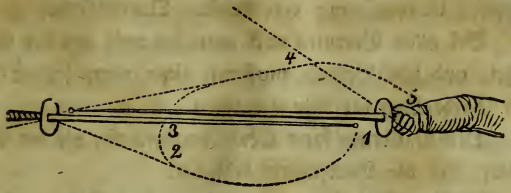
7) Battements und ihre Beantwortungen.

Fig. 64.



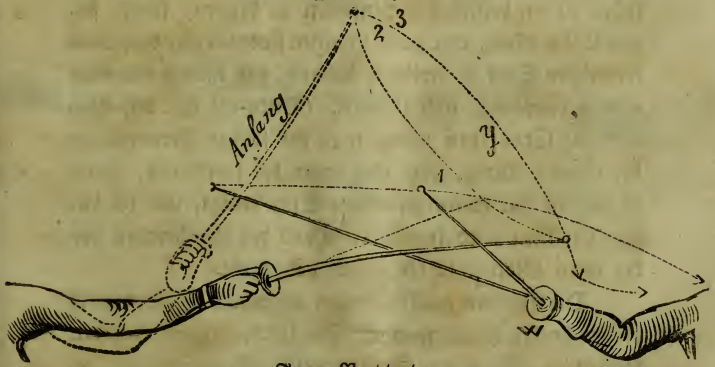
Quart-Battute.

Fig. 65.



(Ansicht von oben.)
1, 2, 3, 4 ist der Weg der battirenden Klinge,
w, x, y, z der Weg der battirten Klinge.

Fig. 66.



Terz-Battute.

Entwaffnungen geschehen sehr oft nur vermittelst dieses Battirens, besonders bei Terz- und Second-Battement.

c) Secondbattement, aus der Secondmotion, ist eigentlich nur eine feste Secondparade, die in dem Augenblicke des Stoßens (Ausfallens oder Nachstoßens) gemacht wird, und von dem geschwinden Vorwärtsgehen der feind-

lichen Klinge selbst die Streichung bekommt. d) Quintbattute ist ebenso nur eine kräftige Quintparade.

Bei allen Battuten darf man nie weit von der Linie gehen, und jede Battute muß mit einer normalen Stoß- oder Garde-Lage der Klinge endigen.

Der Parirende kann ebenso vortheilhaft, als der Angreifer, sich der Battements bedienen.

8) Das Winden der feindlichen Klinge heißt die Schwäche der feindlichen Klinge mit der Stärke der eigenen fassen und dieselbe im Kreise herumdrehen, um sicher a) an derselben hineinstoßen zu können, sobald sich eine Blöße öffnet, oder auch b) einen fintirten oder drohenden feindlichen Stoß zu vereiteln, dadurch, daß man ihn in einen andern verwandelt und abparirt. (Siehe die Fig. 67, 68.)

9) Croisiren nennt man ein solches Herumführen der eigenen Klinge, über oder unter der feindlichen, wenn es sogleich mit einem gestreckten Stoß endigt; und bei diesem Croisiren wird immer die Hand des Croisirenden von der einen Motion in die andere umgedreht.

Die Croisées müssen darum augenblicklich, vermittelst entsprechender Parademotionen oder Umdrehungen, erwiedert werden, z. B. gegen Secondecroisée Secondeparade, bei Quintcroisée Quintparade u. s. w.

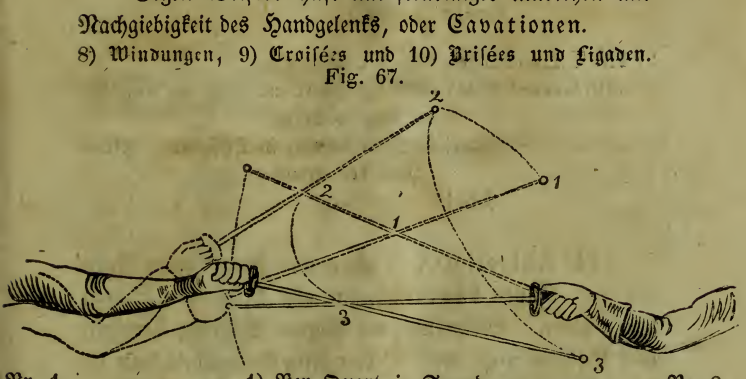
10) Brisiren oder Ligiren ist eine kraftvolle Croisade, die in einer Battute endigt. Man greift mit der ganzen Stärke die ganze Schwäche der feindlichen Klinge, streicht kraftvoll nach der Stärke herab, indem man zugleich die Faust zur Croisade dreht und so die Waffe dem Geg-

ner entweder aus der Hand windet oder nach der Seite hin schleudert. Die Brisée's sind entweder Quart-Brisées oder Terz-Brisées.

Gegen Brisées hilft nur freiwilliges Umdrehen und Nachgiebigkeit des Handgelenks, oder Cavationen.

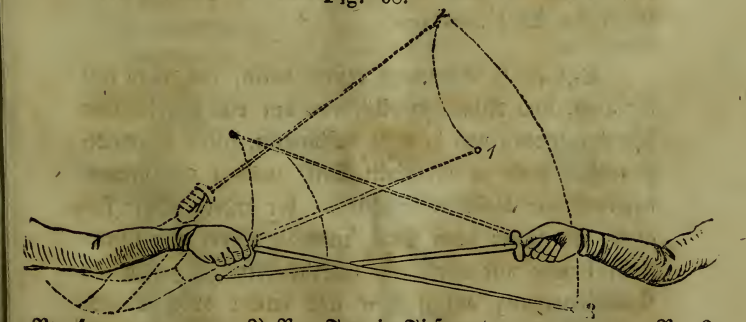
8) Windungen, 9) Croisées und 10) Brisées und Ligaden.

Fig. 67.



Nr. 1. 1) Von Quart in Second. Nr. 2.
Second-Croisée und Second-Brisée.

Fig. 68.



Nr. 1. 2) Von Terz in Tiefquart. Nr. 2.
Quint-Croisée und Quint-Brisée.

Commando:

1) Nr. 1 croisirt Seconde und Nr. 2 parirt.
„En Garde! Eins! (Fassung der Klinge in Quart.)
Zwei! (Herumführung in Second.)
Drei!“ (Ausfall.)

2) Nr. 1 Quintcroisée, Nr. 2 Quintparade.
„En Garde! Eins! (Nr. 1 degagirt und sucht die feindliche Klinge in Terz).
Zwei! (Herumführung in Tiefquart. Streichung des Armes.)
Drei!“ (Ausfall.)

11) Universal-Paraden sind Finten beim Pariren und können bisweilen gegen alle Arten von Stößen Wehr geben. Wenn nun der Gegner Battiren, Croisiren oder Brisiren nicht versteht, oder keine Gelegenheit dazu erhält, kann man sogar in der Finsterniß oder ohne Hülfe des Auges, mit der einen oder der andern von diesen Universalparaden Alles abwehren.

Das ganze Geheimniß besteht darin, daß man mit der Hand und Klinge in einer von den vier gewöhnlichen Parademotionen und in einer bestimmten, festen Vertheidigungslage wohl zu der einen Seite ausliegt und immerwährend nur dieselben Blößen an der andern Seite frei giebt, um später jeden Stoß, entweder Ober- oder Unterstoß, immer nur durch eine halbzirkelförmige, geschwinde Paradebewegung aufzufangen und immer durch dieselbe vorher erwähnte Vertheidigungslage außer der Linie zu

bringen. Die Figg. 69 — 75 erklären diese Bewegungen näher, wenn man die punktirten Linien beobachtet.

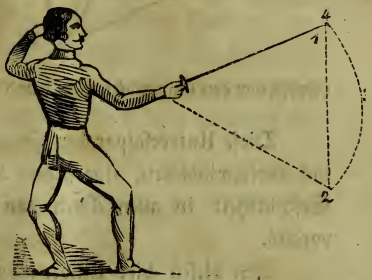
Universal-Paraden (von und zur Auslage).

(Halbcirkelparaden.)

Fig. 69.

1) Universal-Quartparade (in Quart-Auslage).

Fig. 70.



(Profil von der Universal-Quart- und Quint-Bewegung.)

Fig. 71.

2) Universal-Terzparade.

Fig. 72.

3) Universal-Secondeparade.

Fig. 73.

4) Universal-Quintparade.

Fig. 74.

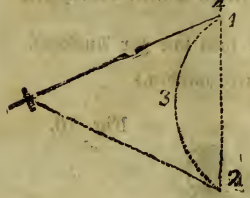
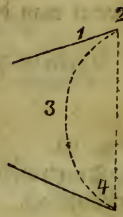


Fig. 75.



(Profil von den universalen Terz- und Secondeparadebewegungen.)

Diese Universalparaden setzen jedoch große Präcision und Geschwindigkeit, eine sichere Haltung und eine gewisse Geschicktheit in allen Arten von Croisées und Doublées voraus.

Von diesen vier Universalparaden braucht man nun nach Belieben nur eine einzige zu wählen, z. B. die Quartparade allein, gegen jedweden Stoß; die Halbcirkelbewegung von dieser Quartlage (Fig. 69) erstens abwärts, diametral, als der kürzeste Weg, und sofort nach der Peripherie rechts wieder zurück in dieselbe vorige Quartlage, fängt jeden Stoß auf, wenn sie nur mit erforderlicher Geschwindigkeit und Festigkeit gemacht wird. Ebenso ist es der Fall mit jeder von den übrigen Universalparaden, Universal-Terze-, Universal-Secondе- und Universal-Quinte.

Alle Regeln für die einfachen Paraden, für das Binden und für die Windungen der Klingen, müssen genau beobachtet werden.

5) Primparade (Fig. 76) ist eine eigenthümliche Art von Secondparade, wobei man mit dem hintern Rand (statt mit der Schneide) die Deckung macht. Diese Primparade wird nur gegen auswendige Prim gemacht. Meine Hand und meine Klinge liegen vorher in gewöhnlicher Quartgarde und wenn der Gegner mit festem Terzstoß angreift, vermeidet man die gewöhnliche Deckung zur Terzseite, macht sogleich eine Cavation mit der Hand in Second, die Spitze herunter, Hand und Ellnbogen in die Höhe. Der feindliche, auswendige Stoß wird hierdurch in einen parirten inwendigen verwandelt.

Besondere Contrastöße und Paraden.

Primparade mit Contraprim.

Fig. 76.

Primparade gegen Terzstoß.

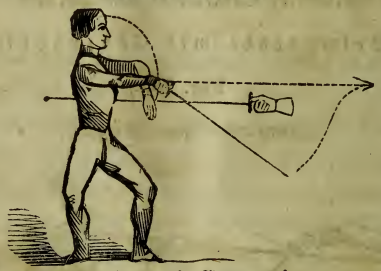
Fig. 77.

(Obere Ansicht [vergrößert].)

6) Septima ist ein Contrastoß, von Primparade aus, und zeigt die Nutzanwendung dieser Parade (Fig. 78, 79, 80.)

Hülfsparaden mit der linken Hand.

Fig. 78. (Vergl. Fig. 80.)



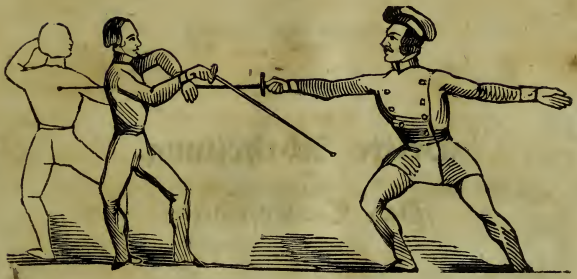
Septima mit Contraprim.

Fig. 79.

(Obere Ansicht.)

Fig. 80.

Nr. 2. Nr. 1.



Septima oder Halb-Paſſade. (Nr. 1 Ausfall. Nr. 2 Septima.)

Dritte Abtheilung.

Das Contrafechten.

Passaden und Volten.

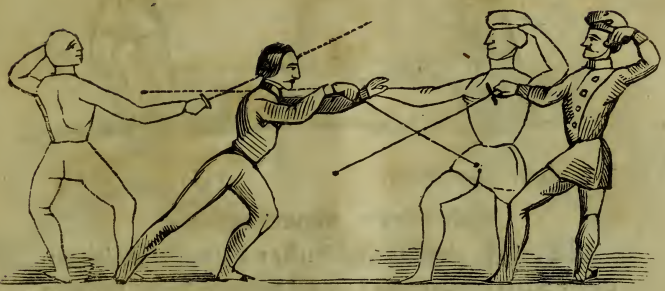
Fig. 81. Die Spitze des rechten Fußes bei Gardestellung wird so weit auswärts gedreht, daß derselbe Fuß gequert steht. Das rechte Knie streckt sich scharf, währenddem der linke Fuß, die Spitze vorwärts gedreht, so weit vortritt, wie zum Ausfalle links. Der Körper hat dadurch eine entgegengesetzte Front erhalten. Der linke Arm behält seine erhobene Haltung, indem die Hand das Gelenk der rechten Hand des ausgefallenen (Fig. 95) oder in Vertheidigungslage befindlichen (Fig. 82) Gegners zu erfassen sucht.

Retrahiren ist die Gegenbewegung gegen Passaden. Um einen ungestümen Stoß des Gegners vorbeigehen zu lassen und ihn dann vielleicht durch eine kräftige Battute zu entwaffnen, dreht man sich auf der linken Ferse

so, daß sich die Fußspitze nach vorn richtet (Fig. 82), während der rechte Fuß gequert zurückgesetzt wird.

Passaden und Volten.

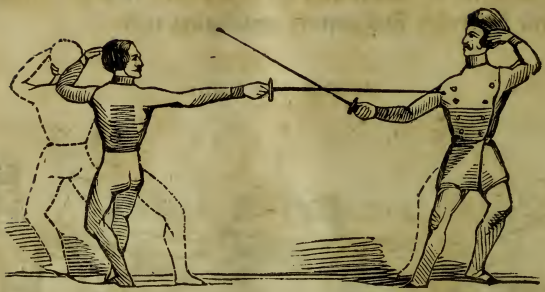
Fig. 81. Fig. 82.



Passiren. Retrahiren.

Volte ist ein kreisförmiges Seitwärtstreten und kann sowohl rechts, als links geschehen (siehe Fig. 83, 84). Beim Voltiren rechts tritt der rechte Fuß zuerst seitwärts und der linke zieht sich schnell nach. Auch kann der linke Fuß allemal rechts und links zuerst seitwärts treten; im ersten Falle wird die Brust nicht so Preis gegeben werden, nur muß der rechte Fuß, sobald die gewünschte Blöße durch dieses Seitwärtsgehen sich zeigt, ausfallend blitzschnell folgen. (Der Ausfall selbst ist nicht in der Figur gezeichnet.) Das Voltiren ist vorzüglich anwendbar, wenn der Gegner Blößen zeigt.

Fig. 83. Fig. 84.



Voltiren. „Eins! Zwei! Drei!“

Halbes Contra-Voltiren. „Eins! Zwei!“

Ausweichende Körperbiegungen.

Arrêts, oder Vorhalten der Klinge, sind ausweichende Körperbewegungen, welche ausnahmsweise vorfallen können, besonders wenn man gegen fremde Schüler oder Gegner von besonderem Wuchs oder Gewandtheit in Streit kommt. Fig. 85 zeigt einen s. g. tiefen Arrêt, wodurch ein kurzer (a) gegen einem längeren Gegner (b) den Vortheil hat. a. streckt nämlich in dem Augenblicke, in welchem der Gegner ausfällt, seinen rechten Arm scharf, macht Rückwärtsausfall über dem stillstehenden, rechten Fuß, indem der linke gequert so weit als möglich zurücktritt, und der Körper und das Gesicht blitzschnell vorwärts unter der feindlichen Klinge heruntergebracht werden. Fig. 86 zeigt einen hohen Arret. Ein Langer hat dabei den Vortheil gegen einen Kurzen. Man streckt a tempo, oder in demselben Augenblicke, als der Gegner seinen Ausfall in tiefem Stoß

macht, und dabei zieht man das rechte Bein zurück, streckt beide Knie und biegt den Körper, wie die Fig. a.

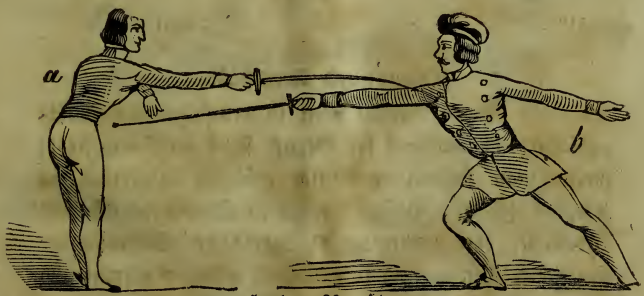
Ausweichende Körperbiegungen. (Arrêts.)

Fig. 85.

Tiefer Arrêt.

Nr. 1. Hoher Stoß und Ausfall. Nr. 2. Tiefer Arrêt (besonders bei Terz).

Nr. 2. Fig. 86. Nr. 1.



Hoher Arrêt.

Nr. 1. Ausfall mit tiefem Stoß. Nr. 2. Hoher Arrêt. Beide diese Arrêt-Stöße werden a tempo-Stöße.

Das Fechten mit der linken Hand.

Ist die eine Hand beim Fechten ermüdet, so muß man es mit der andern Hand fortsetzen, vorausgesetzt, daß man das Linksfechten ebenso eingeübt hat; mutata mutandis. Fig. 87 zeigt die Umtausch-Bewegung.

Fig 87.

Umtausch der Hände.

„Eins!“ „Zwei!“

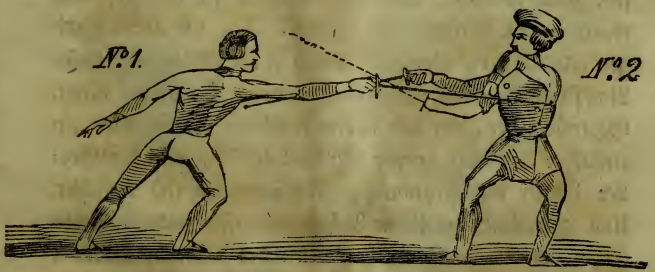
Tempo- und Arrêtstöße

sind solche Stöße, welche man in demselben Augenblicke ausführt, in welchem der Gegner selbst nach uns stößt; indem man sogleich durch eine geschickte Wendung des Körpers (Volte, Passade ꝛc.) dem Stoße des Gegners ausweicht, oder während des Stoßes die Schwäche der feindlichen Klinge durch seine Stärke gefangen nimmt und aus der Stoßlinie drückt, welche letzteren Stöße man auch Contratempostöße nennt.

Man stößt a tempo, wenn der Gegner 1) weitläufige und zweckwidrige Bewegungen macht (z. B. gegen Ungeübte, s. g. „Naturalisten“ u. s. w.), 2) nicht weit genug ausfällt, oder 3) nicht gehörig auf den Treffer, sondern mit unsicherer Spitze stößt. Sie sind aber immer gefährlich; denn oft werden beide Fechter getroffen. Bei Tempostößen benutzt man dann mit Vortheil die linke Hand als Deckungsmittel, ebenso wie bei der erwähnten Septima, Fig. 79. Diese Paraden mit der linken Hand sind jedoch nur bei hohen, inwendigen Stößen anwendbar; allein durch die Universalparaden oder Windungen kann man jeden feindlichen Stoß zu einem solchen beliebigen, hohen Oberstoß reduciren.

Fig. 88.

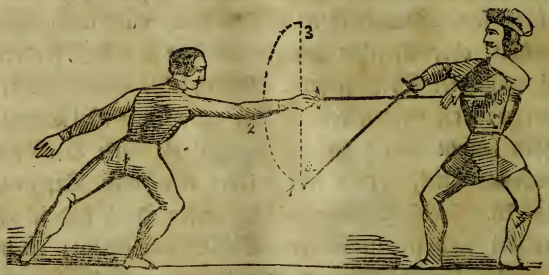
Universal-Quartparade und die Linke.



„Eins!“ { Nr. 1 fällt aus mit festem Stoß.
Nr. 2 parirt mit Universalquart und die flache linke Hand legt sich vermittelst einer Cirkelbewegung hinter die feindliche Klinge.

„Zwei!“ Nr. 2 stößt Contraprim!

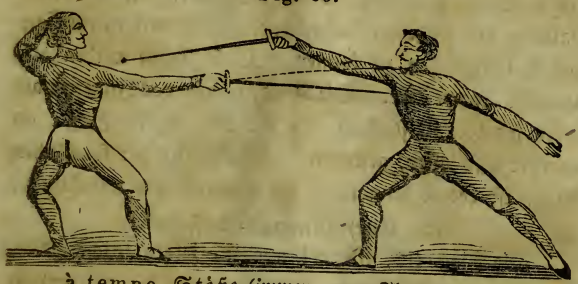
Fig. 89.
Universal-Primparade und die Linke mit Passade.



Arrêtstöße sind solche Stöße, wobei man den Gegner durch zweckmäßiges Vorhalten der Klinge arretirt oder anlaufen läßt; sie sind auf alle Stöße des Gegners anzuwenden, vorzüglich aber, wenn der Ausfall des Gegners sehr weit geschieht, um mich erreichen zu können, oder wenn er das Gleichgewicht verliert. Fig. 90 und 91 zeigen deutlicher die Vortheile, welche ein Schüler nach dieser Ling'schen Methode, gegenüber anderen Schülern, besitzt. Gegenüber der alten und neuen deutschen Schule wird ein einfacher Arrêtstoß immer sein Ziel treffen, weil der Gegner immer den Krummweg geht und also sich verspätet. Und gegenüber der tiefen Auslage gewisser anderer Schulen, z. B. der dänischen, hat ebenso der Arrêtstoß Vortheil in Geschwindigkeit. Die tief Ausliegenden strecken den Arm nämlich nur in demselben Augenblicke, wo sie ausfallen, und ihre großen Armbewegungen dabei erfordern größern Weg und also größere Zeit, als die unsrige.

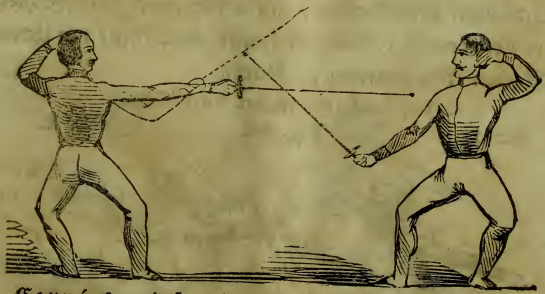
Vortheile der Arrêtstöße beim Kampfe gegen andere Fechtmethoden.

Fig. 90.



à tempo-Stöße (immer gegen Flanconnaden).
(Französische und deutsche Schule.)

Fig. 91.



Coupées und forcirte hohe Stöße gegen tiefe Auslage.
(Dänische Schule.)

Arrêtstöße werden sehr vortheilhaft mit Seconde-Croisées und Rückwärtsausfall in Verbindung gesetzt.

Das Pariren mit der linken Hand

geschieht immer nur, um die schon mit der Klinge vorher parirte Spitze des Gegners zu entfernen, um aus dieser Haltung und Lage den Angreifenden selbst mit einem Contrastoß überraschen zu können. Diese Stöße werden also eigentlich Tempostöße. Die Hand, welche das Innere nach außen wendet, ist so flach, als nur möglich, die Finger an einander geschlossen, gestreckt. (Das Fassen der feindlichen Klinge ist ebenso unnöthig, als schädlich und ungeschickt.)

Alte Entwaffnungs-Passaden.

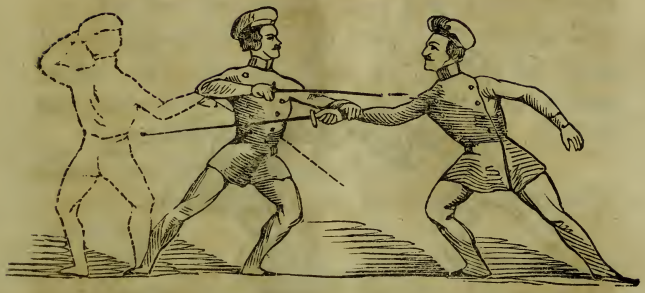
Die Figg. **92**, **93**, **94** und **95** zeigen etliche ältere, sehr praktische Methoden für Nothwehr bei wüthendem Kampf, um den Gegner entweder zu entwaffnen oder zu überwältigen. Alle diese Manoeuvres gehören zu den unregelmäßigen Fechtübungen, allein für einen jeden Fechter ist es nothwendig, dieselben zu kennen, wenigstens um ihnen entschieden entgegentreten zu können.

Entwaffnungen nach der alten Schule.

Nr. 1. Fig. 92. Nr. 2.

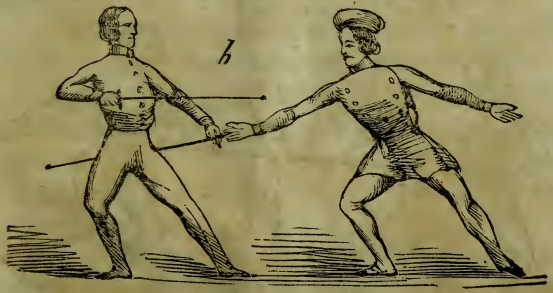
1) Nr. 2 macht Terz- und Primparade mit Passade zur Entwaffnung.

Fig. 93.



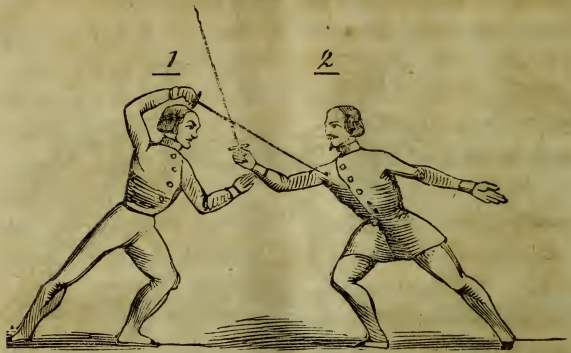
2) Nr. 1: Secondeparade und Paſſade.

Fig. 94.



3) Nr. 1: Quintparade und halbe Paſſade.

Fig. 95.

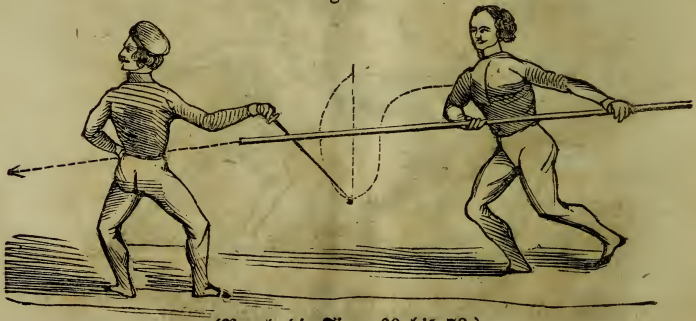


Nr. 1 parirt mit Seconde den Ausfallsstoß, hebt die Spitze sammt der feindlichen Klinge über seinen Kopf, währenddem er eine Passade macht.

Sollte eine Gegenbewegung gegen die Passade gemacht werden, so battire man schnell und gehe augenblicklich in Auslage zurück.

Degen gegen Lanze oder Bayonnette.

Fig. 96.



(Vergl. die Figg. 69 bis 73.)

Aeltere und neuere allgemeine Regeln für das Contrastoßen.

Bei dem Contrastoßen stehen beide Fechter sich als Gegner gegenüber, und jeder sucht den andern zu überraschen. Es folgen also Stöße und Paraden auf einander, welche nicht vorher verabredet oder angezeigt worden.

Wer ein guter Contrafechter werden will, muß im Allgemeinen folgende Eigenschaften besitzen:

a) Scharfes Auge, um des Gegners Absichten zu durchblicken.

b) Richtige Beurtheilung, um jederzeit die zweckmäßigsten Angriffs- und Vertheidigungsbewegungen zu benutzen.

c) Feines Gefühl, mittelst dessen man schon durch den leisesten Druck der Waffe, die Stellung und Bewegungen des Gegners zu erkennen vermag.

d) Geschwindigkeit (d. i. kürzester Weg und kürzeste Zeit).

e) Präcision oder Bestimmtheit. Sie besteht in der genauen Ausübung aller Regeln der Kunst.

f) Entschlossenheit. Eine zögernde Unentschlossenheit würde selbst dem übrigens geübten Fechter von größtem Nachtheil sein.

g) Gegenwart des Geistes, um durch nichts außer Fassung gebracht zu werden.

Diese Eigenschaften muß der Fechter unausgesetzt üben und mehr und mehr ausbilden, denn sie sind einer außerordentlichen Ausbildung fähig, so daß auch der Ge-

schickteste sich nicht rühmen kann, sie im höchsten Grade zu besitzen.

Beim Contrastoßen beobachte man:

1) Der Platz sei so, daß keiner der beiden Fechter weder im Vortheile, noch im Nachtheile, wobei auch nicht vernachlässigt werden darf, darauf zu achten, daß keiner die Sonne im Gesichte habe.

2) Die Mensur muß von beiden Fechtern gehalten werden und nie darf man sich durch das Eindringen des Gegners bewegen lassen, zurückzuweichen. Der Fechter muß Muth und Geschicklichkeit genug besitzen, den Gegner mit der Waffe abzuwehren, aber er darf nicht mit Hilfe der Beine sich dessen Angriffen entziehen. Der mit Hitze Eindringende giebt sich gewöhnlich auch viel Blößen, die der ruhige Gegner zu benutzen hat (Vor-, Arrêt- und Tempostöße). Im äußersten Nothfall kann der hart Bedrängte durch Voltiren sich einigermaaßen Luft machen und Blöße zu verschaffen suchen.

3) Ueberhaupt setze man dem Hitzigen Ruhe und Besonnenheit entgegen, verfalle aber nicht in ein schläfriges Fechten, oder in ein blos sich vertheidigendes Verhalten, sondern kämpfe immer mit Lebhaftigkeit und wechsele rastlos mit Angriff und Vertheidigung und lasse sich von des Gegners brausender Hitze nicht im Geringsten aus der Fassung bringen.

4) Der Zurückweichende verräth stets Feigheit und Schwäche und räumt dem Andringenden nicht geringe Vortheile über sich ein. Weicht er so weit hinter die

Mensur zurück, daß der Andringende mit dem rechten Fuße auf seinem Platz zu stehen kommt, so ist er offenbar überwunden und giebt zu erkennen, daß sein Gegner ihm überlegen sei; er ist, nach dem Studentenausdruck, geschaßt, d. h. von der Mensur oder von dem Kampfplatz gejagt.

5) Bevor man durch einen Ausstoß das Contrafechten zu beginnen berechtigt ist, müssen vorher die Klingen aneinander angelegt oder gebunden worden sein. Dann aber müssen Stöße und Paraden schnell auf einander folgen, so daß das Klingenspiel durch keine Unthätigkeit oder Lauern beider Fechter unterbrochen wird; das würde keine Meister der Kunst verrathen.

6) Jeder gute Fechter macht sich vorher einen Plan, wie er sich vertheidigen und durch welche Bewegungen er seinen Gegner überwinden will. Nach diesem Plane handelt er im Verlaufe des Kampfes und sucht ihn auszuführen. Durch das Verhalten des Gegners wird jedoch oft dieser Plan modificirt; denn thöricht wäre es, eine vom Gegner gegebene Blöße nicht zu benutzen, weil es nicht gleich von vornherein in unserem Plane gelegen hätte, den Gegner durch diesen Stoß zu überwinden.

7) Eine kluge und sichere Benutzung der im Augenblicke eintretenden Umstände ist eine Hauptsache beim Contrafechten. Keine vortheilhafte Blöße darf unbenutzt bleiben, kein Stoß darf aufs Ungefähr hin ausgeführt werden. Wünschen wir jedoch diesen oder jenen Stoß

anzubringen, so müssen wir uns durch Finten und dergleichen erst Blößen dazu zu verschaffen suchen.

8) Wer einen Stoß empfangen hat, darf denselben nicht verheimlichen, sondern muß ihn vielmehr anzeigen. Ein Gang ist dann beendigt, die Klingen werden aufs Neue gebunden, und es beginnt ein neuer Gang.

9) Hat man den Gegner entwaffnet, so gilt dies ebensoviel, als wenn man ihm einen regelrechten Stoß beigebracht hätte. Nach dem Entwaffneten zu stoßen, verbieten die Gesetze der Ehre; denn er ist schon überwunden und als Unbewaffneter ist er unverletzlich.

10) Man suche nicht den Stößen auszuweichen durch Zurückbiegen des Körpers. Es ist dieses eine zwecklose Bewegung, die nur die ersten Anfänger machen und dabei nicht selten sich Blößen geben oder das Gleichgewicht verlieren.

11) Eben so schädlich sind von der Seite des Angreifenden alle Vorwärtsbewegungen oder Biegungen des Körpers, außer den normalen Ausfalls- und Vertheidigungstempo's. Das Strecken des linken Kniees in der deutschen Schule, und alle solche Bewegungen, dienen zu nichts Anderem, als meine Augen und die Spitze meiner Waffe außer der bestimmten Richtung zu bringen, den wirklich nothwendigen Bewegungen Hindernisse in den Weg zu legen dadurch, daß sie Zeit und ruhige Lage ganz zerstören. Vor dem Ausfalle mag also die Vertheidigungslage genau regelrecht beobachtet werden, so daß kein ein-

ziges Zeichen meine Absicht dem Gegner früher verräth, als bis der ganze Ausfall blitzschnell folgt.

12) Jemehr der Körper in Vertheidigungslage gesenkt und über das wohlgekrümmte, linke Bein zurückgezogen ist, desto geschwinder und kräftiger wird der Ausfall.

13) Alle Angriffe müssen, wie schon oft erwähnt, auf das schnellste ausgeführt werden. Viele und zwecklose Finten sind daher zu vermeiden. Sie dienen nur a) um den Gegner zu verleiten, sich Blößen zu geben, oder b) um dessen Fechtart kennen zu lernen, oder c) um den eigenen Angriffsplan zu verdecken und den Gegner irre zu leiten. Noch weniger darf man durch Vorbereitungen mit Faust und Arm, oder gar mit dem ganzen Körper, seinen Angriff vorher verrathen, in welchem Falle der Gegner durch einen Vorstoß unsern Angriff zuvorkommen oder durch einen Arrêt- oder Tempostoß ihn vereiteln könnte.

14) Beim Angriffe muß man zugleich auf die eigene Vertheidigung bedacht sein. Stößt der Gegner gern a tempo, so muß man vorzüglich feste Stöße, bei denen man sich der Klinge des Gegners versichert, gegen ihn anwenden.

15) Nach dem Ausfalle muß man auf das schnellste entweder die liegenden Nachstöße (wenn nämlich der Ausfallsstoß verfehlt ist) anbringen, oder auch in die Vertheidigungslage zurückgehen.

16) Die liegenden Nachstöße darf man jedoch nicht mehr als drei, vier Mal in einem Ausfalle repetiren, auch

gegen einen schwachen Gegner, oder gegen den, der nicht Besonnenheit genug hat, jeden Stoß mit einem Contrastoß zu beantworten. Die liegenden Paraden sind namentlich sehr schwer, und mit liegenden Stößen abwechselnd, werden sie ermüdend. Man thut darum am besten, wenn man nach zwei oder drei Nachstößen, auch ohne Folge, sich sogleich in die Vertheidigungslage zurückzieht. Ruhepunkte darf man sich jedoch nie erlauben. Ist man ermüdet, so beendige man lieber das Contrastoßen, um sich zu erholen.

17) Besitzt der Gegner nicht die gehörige Gewandtheit, so werden flüchtige Stöße von gutem Erfolg sein. Liegen die Klingen ruhig und der Gegner senkt seine Spitze, so darf man keinen inwendigen Stoß wagen, ohne zuvor durch eine Battute die Klinge aus der Stoßlinie gebracht zu haben, weil man sonst leicht in des Gegners Klinge fallen kann.

18) Alle Stöße werden mit gestrecktem Arme gethan, ebenso alle einfachen Finten oder Scheinstöße.

19) Die einfachen Stoßfinten dürfen nicht zu schnell gemacht werden, damit der Gegner auch genöthigt wird, dieselben zu pariren. Oder auch, man muß die nicht parirten Finten sogleich fest einstoßen.

20) Liegt der Gegner mit seiner Klinge in Garde weit vor, und also gewöhnlicherweise mit gesenkter Spitze, so sind Battuten und Brisées anzubringen, besonders Terz-Battute oder doppelte Terz-Battute (erstens Quart und darnach Terz geschwind nach einander) und Seconde-Brisée oder doppelte Terz-Brisée (erstens Quint- und

darnach Second-Brisées schnell nach einander). Ein Jeder mit etwas unelastischem Gelenk verliert dabei immer die Waffe.

21) Seconde-Croisée, Quart- oder Quint-Croisée können ebenso bei obenerwähntem Falle leicht ohne Battements oder Brisées eingestoßen werden.

22) Liegt der Gegner mit zu sehr krummem Arm aus, so wird er schwerlich ein dreifaches oder doppeltes Degagement pariren können.

23) Liegt er mit zu sehr gestrecktem Arm aus, so wird er schwer die liegenden Stöße pariren können, ebensowenig die festen, primairen Stöße, wenn sie etwas flankirt werden.

24) Liegt der Gegner tief, so stößt man natürlich vorzugsweise hohe Stöße, liegt er aber hoch, tiefe.

25) Jeder Fechter hat gewöhnlich einen Lieblingsstoß, den er gern stößt, und deswegen, weil er ihn oft geübt hat, auch vorzüglich gut zu stoßen versteht. Wenn auch nun nicht zu tadeln ist, daß der Fechter in einem praktischen Stoße seine Stärke sucht, so muß man doch diesen, seinen Lieblings- oder Hauptstoß, dem Gegner nicht merken lassen, weil er sonst gegen diesen Stoß sich vorzüglich decken und immer auf seiner Hut sein wird, zu demselben keine Blöße zu geben.

26) Man muß daher immer mannigfaltige Stöße und Angriffsweisen in Anwendung bringen, so auch mit den Paraden abwechseln, damit der Gegner immer in Ungewißheit bleibe und nie mit einiger Si-

cherheit voraus berechnen könne, welchen Stoß oder Parade man jetzt anwenden werde. (Auch seinen Lieblingsstoß darf man nur bei gegebener Blöße stoßen, damit man des Erfolges gewiß sein könne.) — Ferailliren heißt, mit kurzen, schnippartigen Schlägen an des Gegners innerer oder äußerer Klinge auf- und abgehen. Es darf hierbei die Klinge des Gegners nicht gedrückt oder aus ihrer Lage gebracht, sondern dieselbe nur sanft gerieben werden. Man muß beim Fechten nie an einer Stelle der Klinge still liegen.

27) Man muß zwar kraftvoll stoßen und besonders den, der uns mit häufigen, flüchtigen Stößen angreift, kräftige, gerade Stöße entgegensetzen; nie aber darf man alle Kraft auf einen Stoß verwenden, auch wenn man, dem Anscheine nach, ein sicheres Gelingen voraussehen könnte; immer muß man, im Falle der Vereitelung des Angriffs, Kraft genug übrig behalten zum schnellen, sichern Zurückgehen und Pariren und zu einer geschickten Veränderung der Angriffsweise.

28) Die Vertheidigung seiner selbst ist nicht leicht möglich, ohne sogleich angriffsweise zu verfahren. Wollte man sich nur auf die Vertheidigung beschränken, so würde man in allzugroßem Nachtheile stehen, indem dann der Feind nur auf Stöße bedacht sein dürfte, ohne zugleich auf Deckungen Rücksicht zu nehmen.

29) Der Blick muß in der Regel auf das suchende Auge des Gegners gerichtet werden, wenn ich parirt, und auf das Ziel, nach welchem ich meinen Stoß richte, wenn ich angreife. Das Gefühl muß mir das Uebrige sagen.

30) Die Spitze muß immer dem Gegner entgegengestreckt bleiben (so viel wie möglich, ohne die eigne Deckung zu verlieren), um ihn vom Eindringen abzuhalten.

31) Will der Gegner battiren oder brisiren, so cavirt man schnell durch Umgehung seiner Klinge, ehe er die unsrige faßt und stößt in die Blöße, die er durch die vereitelte Battute (oder Ligade) nothwendig öffnen muß. Die sichere Vertheidigungslage suche man immer sogleich wieder herzustellen.

32) Stößt der Gegner die geraden Stöße (primaire) gut, so darf man nie ruhig liegen bleiben, sondern man muß beständig das Engagement wechseln, battiren oder brisiren, ferailliren, croisiren oder doubliren, Universalparaden umtauschen u. s. w.

33) Das Pariren einzig und allein mit der Klinge ist, als das Künstlichere, auf jeden Fall dem vorzuziehen, wo der Fechter fortwährend immer nur mit Hilfe der linken Hand die Klinge des Gegners von sich zu entfernen sucht.

34) Die Entwaffnung des Gegners mittelst der Klinge allein, durch Battements und Brisées, ist kunstgerecht und auch sicherer, als das Ergreifen und Entreißen der Waffe des Gegners beim Griff (Fig. 92) oder Stichblatt (Fig. 94) mit der linken Hand, indem man Passade macht, mit der Klinge die Klinge des Gegners herunterdrückt und so den Gegner dadurch nöthigt, seine Waffe Preis zu geben. Eine Zwischenart von diesen beiden Entwaffnungsmethoden ist, die beiden zu vereinigen. Man

macht auch dann die Passade und ergreift mit der linken Hand die rechte des Gegners, währenddem die rechte die feindliche Waffe herausbattirt oder brisirt.

Im Fall aber auf unsere Passade eine Gegenbewegung gemacht werden sollte, so battire man schnell, indem man augenblicklich sich zurückzieht.

35) Der Kleinere steht gegen den Größern augenscheinlich im Nachtheil beim Stoßen. Der Kleinere wird nämlich den Größeren nicht so leicht erreichen und muß sich immer doppelt in Acht nehmen, nicht in die vorgehaltene Spitze seines langen Gegners zu rennen. Allein der Kleinere ist gewöhnlich regelmäßiger und geschwinder in seinen Bewegungen (er hat auf einem kürzeren Wege eine viel kleinere Last zu tragen und gewinnt darum mehr an Zeit), er wird auch nicht so leicht ermüdet, als der Größere, und hat weniger Blößen zu decken. Der Größere wird beim Ausfall sich nicht so geschwind vorwärts und rückwärts werfen können und der Kleinere kann daher seinen Vortheil im Gegenstoße suchen. Ferner wird er sich etwas höher auslegen und besonders werden ihm Stöße unter der Klinge gelingen. Gegen die vorgestreckte Klinge antwortet man mit Brisée und Contrastoß. Immer bleibe man kaltblütig und erwarte besonnen die Ausfälle seines Gegners, necke denselben aber unaufhörlich durch lebhafte Scheinangriffe, halte ihn in Athem und suche ihn zu ermüden. Man vermeide aber andere Temposstöße, als den Arrêt (Fig. 85) und die Stöße, welche man mit Bei-

hülfe von der linken Hand machen kann. (Siehe die Figg. 80, 88 und 89).

36) Trifft man mit einem Linksfechtenden zusammen, so vermeide man die inneren Stöße und bleibe, womöglich, auch auswendig engagirt. Secondestöße sind gegen ihn vortheilhafter, als gegen den Rechtsfechtenden.

37) Weniger kann einen kunstgerechten Fechter der Naturalist in Verlegenheit bringen, welcher ohne Regeln angreift und sich vertheidigt nach dem augenblicklichen Antriebe, gleichsam einem natürlichen Instinkte folgend. In der Regel dringt der Naturalist hitzig ein, stößt fast immer, ohne zu pariren und macht weitläuftige Bewegungen. Diesen Bewegungen darf man nicht folgen, man würde sonst ebenfalls zu unregelmäßigen Bewegungen verleitet werden und sich häufige Blößen geben; man beobachte daher eine sichere Auslage und strecke ihm nur die Spitze vor, in die er häufig hineinrennen wird. Es ist dabei wenig Gefahr, da er keine kunstmäßigen Battuten und Brisées auszuführen versteht. Man parire weniger, sondern stoße oft, lebhaft, mit geraden und festen Stößen und wende häufig das Tempostoßen an.

Man sei übrigens, einem Naturalisten gegenüber, eben so vorsichtig und aufgeweckt, als wenn man einen kunstreichen Fechter zum Gegner hätte.

WELLCOME LIBRARY INSTITUTE

Druck der Verlagsbuchdruckerei in Wurzen.